Nintendo Switch · Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro
07/17 · Ausgabe 243 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS G… …DO-MAGAZ… WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 07

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

ARMS

Großer Switch-Test: Gelingt Nintendo nach Splatoon der nächste Überraschungserfolg?

AUF 22 SEITEN:
DIE SPIELE-KNALLER DER E3!

SUPER MARIO ODYSSEY

METROID

SPLATOON 2

FIFA 18

POKÉMON

KIRBY

Nintendo setzt seinen Siegeszug mit der Switch unaufhaltsam fort! Wir berichten ausführlich von der Messe über Nintendos grandiose Hit-Parade für Switch und 3DS!

BAU DIR DEINE EIGENE FARM AUF... WO IMMER DU GERADE BIST!

Landwirtschafts-Simulator 18

AB DEM 6. JUNI ERHÄLTLICH

WWW.LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR.DE /GIANTS.FARMING.SIMULATOR

USK ab 0 freigegeben

NINTENDO 3DS. GIANTS SOFTWARE FOCUS HOME INTERACTIVE astragon ENTERTAINMENT

© 2017 GIANTS Software GmbH. Publishing und Vertrieb in Deutschland, Österreich und Schweiz durch die astragon Entertainment GmbH unter Lizenz von Giants Software. Landwirtschafts-Simulator, Giants Software und die entsprechenden Logos sind eingetragene Markenzeichen der Giants Software GmbH. Focus, Focus Home Interactive und die entsprechenden Logos sind eingetragene Markenzeichen von Focus Home Interactive. Challenger® ist ein eingetragenes Markenzeichen von Caterpillar Inc. und wird unter Lizenz verwendet von AGCO. Challenger®, Fendt®, Massey Ferguson® und Valtra® sind weltweit eingetragene Markenzeichen von AGCO. Alle Rechte vorbehalten. Alle Hersteller, Landmaschinen, Gerätschaften, Namen, Marken und in diesem Zusammenhang in diesem Spiel enthaltenen Darstellungen beinhalten teilweise eingetragenen Marken und/oder urherberrechtlich geschütze Materialien und stehen dem jeweiligen Inhaber zu. Alle Rechte vorbehalten. Die Landmaschinen und Gerätschaften können sich von den realen Maschinen in Form, Farbe und Leistung unterscheiden.

HERZLICH WILLKOMMEN,
liebe Nintendo-Fans!

Unter Videospiel-Fans gilt die E3-Woche gemeinhin als zweites Weihnachten, schließlich bescheren uns die Hersteller auf der Megamesse in Los Angeles jedes Jahr aufs Neue viele tolle Spieleankündigungen und begeistern uns mit Anspieleindrücken zu den kommenden Hits. Für Nintendo-Anhänger war die Bescherung dieses Jahr besonders üppig. So hatten die Japaner mit *Super Mario Odyssey* für Switch nicht nur eine absolute Spielspaß-Granate im Gepäck, mit den Ankündigungen von *Metroid Prime 4, Mario + Rabbids Kingdom Battle*, einem neuen *Pokémon*-Hauptspiel und neuen Ablegern von *Yoshi* und *Kirby* für Switch sowie *Metroid: Samus Returns* für 3DS wurden wir regelrecht mit Überraschungen verwöhnt dieses Jahr! Wir haben keine Mühen und Nachtschichten gescheut, um euch in dieser Ausgabe alles Wissenswerte zu den Highlights der Messe für Nintendo Switch und 3DS auf 22 Seiten in einem großen Vorschau-Special präsentieren zu können. Und das Beste daran: Die meisten dieser Spiele erscheinen bereits in den nächsten sechs Monaten.

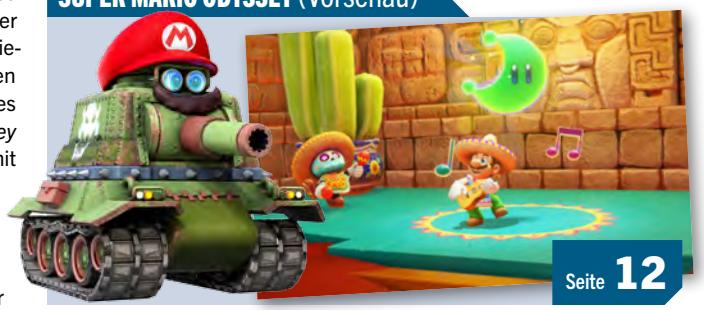
Aber auch aktuell stehen tolle Spiele für Switch und 3DS an, die wir natürlich ausgiebig in unserer Teststrecke für euch beleuchten. Der Höhepunkt diesen Monat ist zweifelsfrei unser Test zum innovativen Prügler *ARMS*. Hat der Mario-Konzern mit dem charmanten Wettkampf nach *Splatoon* die nächste große Erfolgsmarke in petto? Oder geht das ungewöhnliche Beat 'em Up frühzeitig zu Boden? Lest selbst! Darüber hinaus haben wir auch in der Klassiker-Neuauflage *Street Fighter 2: The Final Challengers* für Switch die Fäuste geschwungen, die Blockwelten in *Minecraft: Nintendo Switch Edition* erkundet und umgestaltet, Taktik-Schlachten in *Disgaea 5 Complete* (Switch) absolviert und unsere eigene Oasensiedlung in *Ever Oasis* auf dem 3DS zum Florieren gebracht.

Besonderes Augenmerk möchten wir auf unsere weiterhin anhaltenden Feierlichkeiten zum 20-jährigen N-ZONE-Jubiläum lenken, die in Form von Specials, Reportagen und der Jubiläumsumfrage im hinteren Teil des Magazins zu finden sind. Außerdem stellen wir euch im Retro-Bereich *Mystic Quest* vor und schließen unsere Komplettlösung zu *Zelda: Breath of the Wild* ab. Und selbstverständlich darf auch wieder die Community-Rubrik nicht fehlen, die aufgrund der E3-Berichterstattung diesmal etwas kompakter ausfällt als sonst.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

SUPER MARIO ODYSSEY (Vorschau)



Seite 12

Wir haben es gespielt und es macht verdammt viel Spaß! Mehr ab Seite 12.

MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE (Vorschau)

Seite 16

Eine DER Überraschungen der Messe. Unsere Vorschau verrät, warum.

ARMS (Test)

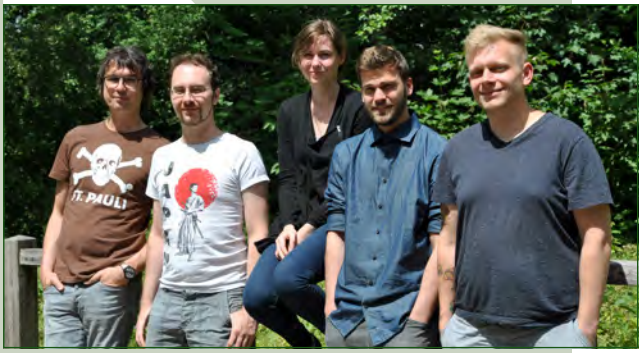
Seite 38

Farbenfroh, ungewöhnlich und mit Ohrwurm-Musik – aber auch ein Hit?

ZAHLEN & FAKTEN

- **E3-Wahnsinn:**
  Wir ihr wisst, scheuen wir vor nichts zurück, um euch jeden Monat das bestmögliche Heft in die Hände zu geben. Auch nicht, wenn der Redaktionsschluss auf die turbulenteste Woche des Jahres fällt: die E3-Woche. Und selbst dann nicht, wenn ausgerechnet in dieser Woche auch noch ein Feiertag ist. Trotz aller Mühen hat sich der Aufwand aber auf jeden Fall gelohnt!
- **Die Überraschung des Monats:**
  Einige Wochen vor der E3 sind Marketingdokumente zu *Mario + Rabbids Kingdom Battle* im Internet geleakt, die ein eher durchschnittliches Bild auf den verrückten Mix aus *Mario*-Abenteuer und *Rabbids*-Ableger warfen. Doch als das Spiel dann präsentiert wurde und wir es spielen konnten, war die Überraschung groß, wie gut es doch ist. Unverhofft kommt oft.
- **Tests, die jeder machen wollte:**
  Den meisten Zuspruch fanden *ARMS* für Switch und *Ever Oasis* für 3DS. Der Test zu Letzterem war sogar eine knappe Kiste, weil die Testversion sehr spät kam.

DAS TEAM



HEFTINHALT 07/2017

VORSCHAU | NINTENDO AUF DER E3 2017

LUKAS

Nintendo hat auf der E3 aufgetrumpft und viel Neues gezeigt. Neben *Super Mario Odyssey* auch *Metroid Prime 4* und vieles mehr.

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU

Nintendo auf der E3 2017:
Das Comeback der Japaner 10
Most Wanted & Charts 08

Switch

FIFA 18 27
Fire Emblem Warriors 20
Kirby für Switch 24
Mario + Rabbids Kingdom Battle 16
Metroid Prime 4 31
Pokémon Tekken DX 25
Rocket League 29
Sonic Forces 31
Splatoon 2 18
Starlink: Battle for Atlas 26
Super Mario Odyssey 12
The Elder Scrolls 5: Skyrim 29
Xenoblade Chronicles 2 22
Yoshi für Switch 23

3DS

Mario & Luigi:
Superstar Saga + Bowsers Schergen ..30
Metroid: Samus Returns 28
Pokémon Ultrasonne & Ultramond 30
Sushi Striker: The Way of Sushido 31

TEST

Meinungsmache 34
Termine 36
Top-Spiele 52
Wertungen & Team 32

Switch

ARMS 38
Disgaea 5 Complete 46
Minecraft: Nintendo Switch Edition ... 44
NBA Playgrounds (eShop) 69
Shantae: Half-Genie Hero (eShop) 70
Thumper (eShop) 68
Tumbleseed (eShop) 71
Ultra Street Fighter 2:
The Final Challengers 42

Wii U

Bonk's Revenge (VC) 71
Darksiders Warmastered Edition 47

3DS

Elliot Quest (eShop) 69
Ever Oasis 48
Harvest Moon:
Dorf des Himmelsbaumes 50
Landwirtschafts-Simulator 18 51

REPORTAGE & SPECIAL

N-ZONE Lesertreff 2017 60
Die N-ZONE-Jubiläums-Zeitreise
Teil 2: Die Jahre 2002–2007 62

ONLINE

Nintendo eShop 68

RETRO

Mystic Quest 72
N-ZONE Zeitreise 74

SERVICE

Die-N-ZONE-Jubiläumsumfrage 77
Tipps & Tricks: Zelda: BotW
Alle Schreine gelöst – Teil 3 80

COMMUNITY

Interaktiv 88
Leserbriefe 92

FINALE

Ausblick/Impressum 98
Kolumne 96

38

TEST | ARMS

JOHANNES
Das bewegungsintensive Prügelspiel überzeugt mit einem tollen Mehrspieler-Modus und vielen taktischen Möglichkeiten.

48

TEST | EVER OASIS

KATHARINA
Das entspannte Nintendo-Rollenspiel glänzt mit einer guten Mischung aus Action und Simulation. Mehr dazu im Test!

62

REPORTAGE | DIE N-ZONE-JUBILÄUMS-ZEITREISE – TEIL 2

VIKTOR
Im zweiten Teil unseres großen Rückblicks auf die bewegte N-ZONE-Geschichte betrachten wir die Jahre 2002 bis 2007.

Alle Titel der Ausgabe

ARMS, Test 38
Bonk's Revenge, Online 71
Darksiders Warmastered Edition, Test 47
Disgaea 5 Complete, Test 46
Elliot Quest, Online 69
Ever Oasis, Test 48
FIFA 18, Vorschau 27
Fire Emblem Warriors, Vorschau 20
Harvest Moon: Dorf des Himmelsbaumes, Test 50
Kirby für Switch, Vorschau 24
Landwirtschafts-Simulator 18, Test 51
Mario & Luigi: Superstar Saga + Bowsers Schergen, Vorschau 30
Mario + Rabbids Kingdom Battle, Vorschau 16
Metroid Prime 4, Vorschau 31
Metroid: Samus Returns, Vorschau 28
Minecraft: Nintendo Switch Edition, Test 44
Mystic Quest, Retro 72
NBA Playgrounds, Online 69
Pokémon Tekken DX, Vorschau 25
Pokémon Ultrasonne & Ultramond, Vorschau 30
Rocket League, Vorschau 29
Shantae: Half-Genie Hero, Online 70
Sonic Forces, Vorschau 31
Splatoon 2, Vorschau 18
Starlink: Battle for Atlas, Vorschau 26
Super Mario Odyssey, Vorschau 12
Sushi Striker: The Way of Sushido, Vorschau 31
The Elder Scrolls 5: Skyrim, Vorschau 29
The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Service 80
Thumper, Online 68
Tumbleseed, Online 71
Ultra Street Fighter 2: The Final Challengers, Test 42
Xenoblade Chronicles 2, Vorschau 22
Yoshi für Switch, Vorschau 23

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

DER SWITCH-ONLINE-SERVICE

Switch Nintendo hat genauere Informationen zum Online-Service bekannt gegeben.

Online-Mehrspieler, die App und kostenlose VC-Spiele gibt's ab 2018 nur im Abo.

Nintendo Switch Online

Nintendo hat endlich genauere Infos zum Online-Service der Switch bekannt gegeben. So startet die kostenpflichtige Phase erst 2018, dann sind Online-Mehrspieler und die Companion-App für Android und iOS nur noch für Abonnenten verfügbar. Mit Letzterer könnt ihr Voice-Chat nutzen, Online-Partien mit Freunden organisieren und Spiele-Lobbies besuchen. Die App erscheint im Sommer 2017. Zudem haben Mitglieder dauerhaft Zugriff auf eine Sammlung klassischer Spiele und erhalten exklusive Rabatte im eShop der Switch. Der Preis beträgt rund 4 Euro für einen Monat, 8 Euro für drei Monate beziehungsweise 20 Euro für ein Jahr. Das Abonnement ist nicht notwendig für Software-Updates, die Altersbeschränkungs-App oder das Teilen von Screenshots.

SWITCH-DOCK IM EINZELVERKAUF

Switch Nintendo bietet das Switch-Dock nun auch einzeln zum Verkauf an – inklusive Kabel.

Was Nintendo bei der Wii U noch vollmundig versprach, wurde niemals wahr: Das Gamepad sollte irgendwann auch einzeln verkauft werden. Gleiches kündigten die Japaner schon vor einigen Monaten für das Dock der Switch an, doch diesmal hielten sie ihr Wort. Seit dem 23. Juni könnt ihr den schwarzen Kasten über die gängigen Wege online sowie offline erwerben. Rund 85 Euro müsst ihr dafür auf den Tisch legen. Dafür liegen dem schicken Karton neben dem eigentlichen Dock auch gleich ein USB-C-Ladegerät und ein HDMI-Kabel bei. Ersteres kostet im Einzelverkauf schon rund 30 Euro und Zweiteres gehört heutzutage schon länger nicht mehr selbstverständlich zum Lieferumfang. Praktisch ist das Dock für all jene Spieler, die ihre Switch regelmäßig an mehreren Fernsehern nutzen und dafür nicht jedes Mal alles abbauen und wieder neu verkabeln möchten. Auch als Notfall-Ersatzgerät für den Fall eines etwaigen Defekts des Docks aus dem Switch-Lieferumfang kann die Anschaffung Sinn machen.

Das Nintendo-Switch-Dock gibt's für rund 85 Euro nun auch einzeln zu kaufen.

N-ZONE-STECKBRIEF #22

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
King K. Rool

ERSTER AUFTRITT:
Donkey Kong Country (1994)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Donkey Kong 64 (1999)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
In nahezu jedem *Donkey Kong*-Spiel ist sein linkes Auge entzündet. Nur in *Donkey Kong Country 3* für SNES und *Donkey Kong Land 3* für den Game Boy ist es sein rechtes.

KURZBIOGRAFIE:
Der Bösewicht King K. Rool ist der Anführer und Befehlshaber aller Kremlings. Zusammen mit seiner oftmals dämlichen, aber treuen Gefolgschaft versucht er immer und immer wieder, die wertvollen Bananenvorräte der Kong-Familie zu stehlen. In *Donkey Kong 64* entführt er sogar einen Großteil von Donkey Kongs Familienmitgliedern und sperrt sie in seinem Gefängnis ein. Zudem verfolgt er in dem Nintendo-64-Abenteuer den finsteren Plan, die Donkey-Kong-Insel zu zerstören. Sein Name ist übrigens ein Wortspiel mit dem englischen Wort „cruel" (dt. „grausam"). Er kann deswegen in etwa mit „König Grausam" übersetzt werden, was auch zu seinem äußeren Erscheinungsbild passt.

TRIVIA:
Obwohl er ein wirklich finsterer Bösewicht mit ebenso grausamen Plänen ist, scheint King K. Rool auch eine tierliebe Seite zu haben. In *Donkey Kong 64* hält er sich nämlich einen Klap Trap, ein kleines Krokodil mit besonders großem Maul als Haustier. Obwohl King K. Rool der König der Kremlings ist, ist er nicht der größte Vertreter seiner Art. Diesen Titel trägt nämlich K. Lumsy.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

1000 FAKTEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

991: Für einen begrenzten Zeitraum konnte man in Washington D.C. das „Cherry Blossom Pub“ besuchen, welches wie das Pilz-Königreich rund um unseren liebsten Klempner Mario gestaltet war. Man fand sich in dieser Kneipe nicht nur zwischen Piranha-Pflanzen, Fragezeichen-Blöcken und grinsenden Pilzen wieder, sondern konnte auf der Menükarte auch witzige Mario-Anspielungen entdecken. Am 15. April 2017 wurde der Pub aber schon wieder geschlossen.

992: Die westliche Version des Jump’n’Run-Titels *Super Mario Bros. 2* für NES wurde mit dem Untertitel „Mario Madness“ veröffentlicht.

993: Die japanische Ur-Version von *Super Mario 64* enthält deutlich weniger Sprachausgabe Marios. Während unser Lieblingsklempner in den westlichen Versionen mit italienischem Akzent Wörter wie „Hello!“, „Press Start to Play!“, „Okeydokey“ und „Mamma Mia“ von sich gibt, bleibt er bei den Japanern dagegen auffällig stumm. Dasselbe gilt auch für den Brief von Prinzessin Peach am Anfang des Spiels, welcher in unseren Breitengeraden von der Prinzessin selbst vorgelesen wird.

994: In der virtuellen Bedienungsanleitung von *Super Mario Maker* wird man von einer jungen Frau namens Mashiko an die Hand genommen, um alle spielrelevanten Informationen zu erhalten.

995: Im allerersten *Super Mario Bros.*-Ableger für das NES wurde Bowser auf den offiziellen Artworks noch mit blauer Haut und gelben Haaren dargestellt. Dagegen sieht er im Spiel selbst seiner heutigen Erscheinung hinsichtlich der Farbgebung deutlich ähnlicher.

996: Das Gamecube-Jump’n’Run *Super Mario Sunshine* findet auf einer Insel mit dem Namen „Isla Delfino“ statt. Die Delfin-Referenz spielt auf den Codenamen der Konsole an: Dolphin. Der Ort „Lido Sirena“ ist zudem wie der ikonische Gamecube-Controller geformt.

997: Das Independent-Action-Adventure *The Binding of Isaac* beinhaltet ein Item namens „Bobby-Bomb“, welches wie ein Bob-Omb aussieht, sowie verschiedene Pilze, die genau wie bei *Super Mario*-Spielen Wachs- beziehungsweise Schrumpfeigenschaften besitzen.

998: In der gefloppten US-Videospiel-Realverfilmung *Super Mario Bros.* von 1993 ist Prinzessin Daisy von Beruf Paläontologin.

999: Wartet man im 3DS-Hüpfspiel *Super Mario 3D Land* vor der Zielfahne des Levels 4-4 circa eine halbe Minute lang, erscheint eine seltsame, geisterähnliche Kreatur im Hintergrund des Levels.

1000: In der europäischen NES-Version des erfolgreichen Jump’n’Run-Titels *Super Mario Bros. 3* bezeichnet sich Bösewicht Bowser in einem Brief an Mario selbst als „Koopa Troopa“. In anderen Mario-Titeln trug er früher auch den Namen „King Koopa“.

1001: Für die erste Flöte im NES-Hüpfspiel *Super Mario Bros. 3* muss man sich im Level 1-3 fünf Sekunden lang auf dem weißen Block kurz vor dem Levelende ducken, bis man in den Hintergrund fällt.

1002: Das 2D-Jump’n’Run-Spiel *New Super Mario Bros. U* wurde auf der E3 2011 noch als *New Super Mario Bros. Mii* vorgestellt. Dabei war es Spielern möglich, Mario, Luigi und die Toads gegen eigene Miis auszutauschen und das Hauptspiel mit ihnen durchzuspielen.

1003: Ist beim Tennisspiel *Mario Tennis* für das N64 kein Controller an der Konsole angeschlossen, dann erscheint ein Bild mit einem laufenden Luigi, der einen N64-Controller in der Hand hält. In der Luft fliegt Waluigi mit einem Nintendo 64 in seinen Händen davon.

1004: Erhält man in *New Super Mario Bros. Wii* als Spieler 99 Leben von Mario, kann man ihn ohne seine ikonische Kopfbedeckung steuern. Das funktioniert bei den anderen Figuren allerdings nicht.

1005: Das Ende 1990 erstmals erschienene *Super Mario World* für das SNES ist in Japan ganz offiziell auch als *Super Mario Bros. 4* bekannt, wie man es dem dortigen Spielecover entnehmen kann.

1006: *Super Mario 64* und auch *Wave Race 64* wurden in Japan einige Zeit nach der Erstveröffentlichung als überarbeitete Versionen mit Rumble-Pak-Unterstützung neu herausgebracht. Zudem wurden Bugs behoben und die englische Sprachausgabe der westlichen Versionen nachträglich in das japanische *Super Mario 64* eingefügt.

1007: Waluigi sollte im Funracer *Mario Kart 7* eigentlich eine spielbare Figur sein. Aufgrund des knappen Zeitplans wurde er im letzten Moment jedoch doch noch aus dem Titel gestrichen. Seine Retro-Strecke namens „Waluigi Flipper“ ist trotzdem im Spiel enthalten.

1008: Das erste von Spielern kreierte Sprite-Art aus *Minecraft* wurde etwa zweieinhalb Stunden nach der erstmaligen Veröffentlichung des Titels geschaffen. Dabei handelt es sich um einen 8-Bit-Mario.

1009: Statt des Pinguin-Anzugs hätten Spieler in *New Super Mario Bros. Wii* beinahe ein Hühner-Kostüm bekommen. Dieses sollte die Flatter-Eigenschaften des Tanuki-Anzugs besitzen, wurde aber zugunsten des Propeller-Anzugs in der finalen Version gestrichen.

1010: Das erstmals 2013 erschienene Action-Adventure *Lego City Undercover* stellt ein Eldorado an Mario-Easereggs dar. So findet ihr unter anderem Power-Sterne, Piranha-Pflanzen, Bob-Ombs, Raketen-Willis, Knochentrocken, Marios Kopfbedeckung, Fragezeichen-Blöcke, Röhren und Wiggler in Lego City versteckt. Aber auch Fahrzeuge, die sich wie Links Pferd Epona nennen, könnt ihr entdecken.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich unsere Leser derzeit am meisten!

1 SUPER MARIO (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2017

Switch	Mario + Rabbids Kingdom Battle	29. August 2017	Strategie
Switch	Super Mario Odyssey	27. Oktober 2017	Jump & Run

Auch wenn man von Nintendo nichts anderes gewohnt ist, doch *Super Mario Odyssey* macht einen exzellenten Eindruck! Wesentlich unerwarteter ist da schon *Mario + Rabbids Kingdom Battle*, das ganz klar zu den coolsten Überraschungen der E3 zählt.

2 SPLATOON 2 (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 21. Juli 2017

Nächsten Monat gehen die Farbschlachten endlich in die nächste Runde. Unsere Leser freuen sich offenbar genauso sehr darauf wie wir.

3 METROID (SWITCH/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 2017 und später

Ein Traum für viele Fans wird wahr: *Metroid 4 Prime* ist tatsächlich in Entwicklung!

3DS	Metroid: Samus Returns	15. September 2017	Action-Adventure
Switch	Metroid Prime 4	Nicht bekannt	Action-Adventure

4 POKÉMON (SWITCH/3DS)

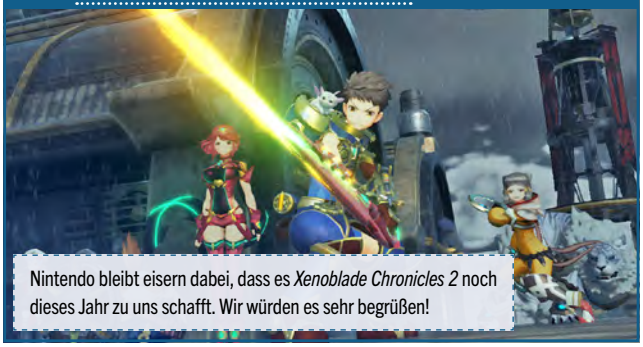
Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2017 und später

Nicht nur *Pokémon Tekken DX* kommt auf die Switch, auch ein brandneues Hauptspiel wurde angekündigt. Yay!

Switch	Pokémon Tekken DX	22. September 2017	Beat 'em Up
3DS	Pokémon Ultrasonne & Ultramond	17. November 2017	Rollenspiel
Switch	Neues Pokémon-Rollenspiel	Nicht bekannt	Rollenspiel

5 XENOBLADE CHRONICLES 2 (SWITCH)

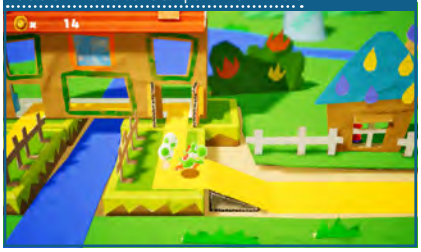
Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Winter 2017



Nintendo bleibt eisern dabei, dass es *Xenoblade Chronicles 2* noch dieses Jahr zu uns schafft. Wir würden es sehr begrüßen!

6 YOSHI FÜR SWITCH (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2018



7 YOOKA-LAYLEE (SWITCH)

Hersteller: Playtonic/Team 17 **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2017

8 KIRBY FÜR SWITCH (SWITCH)

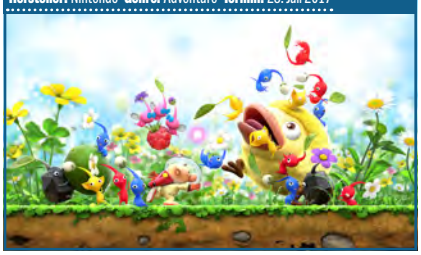
Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2018

9 SONIC MANIA (SWITCH)

Hersteller: Sega **Genre:** Jump & Run **Termin:** 15. August 2017

10 HEY! PIKMIN (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Adventure **Termin:** 28. Juli 2017



Diese Spiele sind derzeit im Handel und bei den Lesern angesagt!

TOP 10 VERK. (NSW/Wii U)

1	**MARIO KART 8 DELUXE (SWITCH)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/17 Spielspaß: 91%
	Der Veröffentlichung von *ARMS* zum Trotz behauptet sich der Kart-Racer erneut.		
2	**ARMS (SWITCH)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/17 Spielspaß: 82%
3	**THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD (SWITCH)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 94%
4	**THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD (Wii U)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 93%
5	**ULTRA STREET FIGHTER 2: THE FINAL CHALLENGERS (SWITCH)**	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: 07/17 Spielspaß: 70%
6	**1-2-SWITCH (SWITCH)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 77%
7	**LEGO CITY UNDERCOVER (SWITCH)**	Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Bros.	Test in: 06/17 Spielspaß: 78%
8	**DISGAEA 5 COMPLETE (SWITCH)**	Entwickler: Nippon Ichi Software Hersteller: NIS America	Test in: 07/17 Spielspaß: 82%
9	**PUYO PUYO TETRIS (SWITCH)**	Entwickler: Sega Hersteller: Deep Silver	Test in: N-ZONE 06/17 Spielspaß: 78%
10	**MINECRAFT Wii-U-EDITION (Wii U)**	Entwickler: Mojang/4J Studios Hersteller: Mojang	Test in: 02/16 Spielspaß: -%

TOP 10 LESER (SWITCH/Wii U)

1	**MARIO KART 8 DELUXE (SWITCH)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/17 Spielspaß: 91%
	ARMS kam zu spät für die Lesercharts, so bleibt Mario (zunächst) an der Spitze.		
2	**ZELDA: BREATH OF THE WILD (SWITCH/Wii U)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 94%/93%
3	**PAPER MARIO: COLOR SPLASH (Wii U)**	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/16 Spielspaß: 86%
4	**THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD (Wii U)**	Entwickler: Tantalus Media Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/16 Spielspaß: 88%
5	**SUPER SMASH BROS. (Wii U)**	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
6	**SUPER MARIO MAKER (Wii U)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/15 Spielspaß: 85%
7	**SPLATOON (Wii U)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
8	**LEGO CITY UNDERCOVER (SWITCH)**	Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Bros.	Test in: 06/17 Spielspaß: 78%
9	**PUYO PUYO TETRIS (SWITCH)**	Entwickler: Sega Hersteller: Deep Silver	Test in: N-ZONE 06/17 Spielspaß: 78%
10	**MINECRAFT Wii-U-EDITION (Wii U)**	Entwickler: Mojang/4J Studios Hersteller: Mojang	Test in: N-ZONE 02/16 Spielspaß: -%

TOP 10 VERKAUF (3DS)

1	**POKÉMON SONNE UND MOND**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 90%
	Pokémon Sonne & Mond verkaufen sich weiterhin blendend.		
2	**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
3	**FIRE EMBLEM ECHOES: SHADOWS OF VALENTIA**	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/17 Spielspaß: 88%
4	**LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR 18**	Entwickler: Giants Software Hersteller: Focus Home Inter.	Test in: N-ZONE 07/17 Spielspaß: 64%
5	**THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D**	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 90%
6	**HARVEST MOON: DORF DES HIMMELSBAUMES**	Entwickler: Natsume Hersteller: Rising Star Games	Test in: N-ZONE 07/17 Spielspaß: 62%
7	**SUPER MARIO MAKER 3DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 76%
8	**MARIO KART 7**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
9	**TOMODACHI LIFE**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
10	**NEW SUPER MARIO BROS. 2**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/12 Spielspaß: 91%

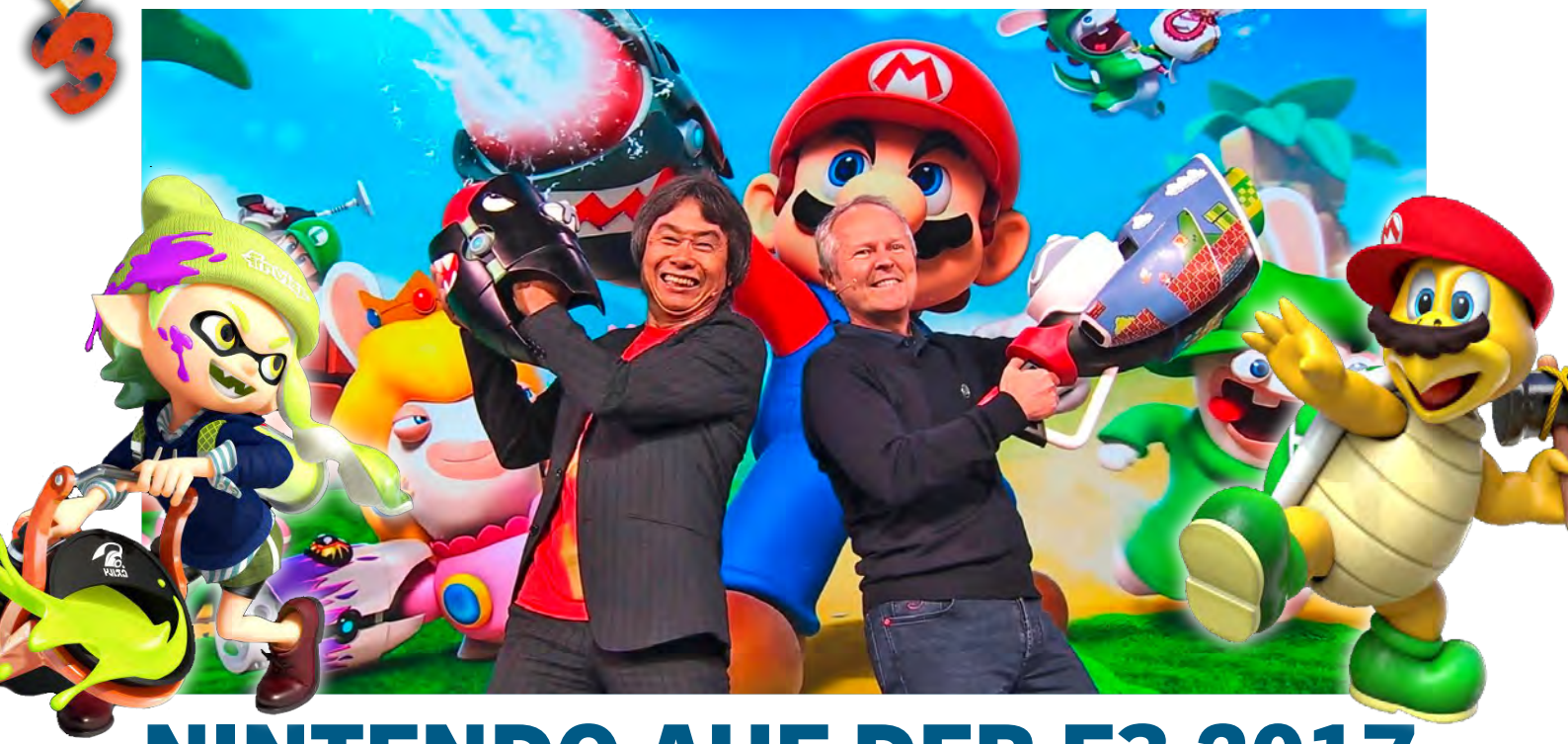
TOP 10 LESER (3DS)

1	**POKÉMON SONNE UND MOND**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 90%
	Auch *Fire Emblem Echoes* kommt nicht an den Pokémon vorbei.		
2	**FIRE EMBLEM ECHOES: SHADOWS OF VALENTIA**	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/17 Spielspaß: 88%
3	**YO-KAI WATCH 2**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/17 Spielspaß: 87%
4	**MARIO SPORTS SUPERSTARS**	Entwickler: Bandai N./Camelot Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 85%
5	**SUPER MARIO MAKER 3DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 76%
6	**DRAGON QUEST VIII: REISE DES VERWUNSCHENEN KÖNIGS**	Entwickler: Level-5/Armor Project Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/17 Spielspaß: 92%
7	**MONSTER HUNTER GENERATIONS**	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/16 Spielspaß: 82%
8	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 86%
9	**POOCHY & YOSHI'S WOOLLY WORLD**	Entwickler: Good-Feel Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/17 Spielspaß: 83%
10	**SUPER SMASH BROS.**	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE!

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen ist sehr einfach: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Switch-, Wii-U- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am meisten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure begehrten Titel auch per Mail an **viktor.eippert@computec.de** oder auf dem Postweg an folgende Anschrift senden: **Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth**



NINTENDO AUF DER E3 2017
DAS COMEBACK DER JAPANER

Mario bekam sein verdientes Rampenlicht, *Metroid*-Fans hatten Grund zum Feiern und Turniere unterhielten die Massen. Das war Nintendos Auftritt auf der Videospielmesse in Los Angeles.

Im Gegensatz zu Nintendos letztjährigem E3-Auftritt, bei dem sich die Japaner fast ausschließlich *Zelda: Breath of the Wild* widmeten, schöpfte das Traditionsunternehmen diesmal wieder aus dem Vollen. Im rund 25-minütigen Digital Event namens Nintendo Spotlight wurde geklotzt und nicht gekleckert, stattdessen wurden nebst Überraschungskandidaten wie *Rocket League* so lang erwartete Titel wie ein neues *Metroid*-Hauptspiel für die Switch präsentiert. Alles zu diesen und allen weiteren Titeln lest ihr im E3-Vorschau-Special auf den folgenden Seiten. Zudem veranstaltete Big N gleich ganze drei Turniere zu *Splatoon 2*, *ARMS* und *Pokémon Tekken DX*, was Nintendos Fokus auf den (lokalen) Mehrspieler und die Hinwendung zur kompetitiven E-Sports-Szene unterstrich. Außerdem waren wieder deutlich mehr neue Titel auf dem Messegelände spielbar, allen voran natürlich *Super Mario Odyssey* und der Überraschungshit *Mario + Rabbids Kingdom Battle*.

Die E3-Titel dieser Ausgabe

Super Mario Odyssey 12
Mario + Rabbids Kingdom Battle 16
Splatoon 2 18
Fire Emblem Warriors 20
Xenoblade Chronicles 2 22
Yoshi für Switch 23
Kirby für Switch 24
Pokémon Tekken DX 25
Starlink: Battle for Atlas 26
FIFA 18 27
Metroid: Samus Returns 28
The Elder Scrolls 5: Skyrim 29
Rocket League 29
Mario & Luigi: Superstar Saga + B. S. 30
Pokémon Ultrasonne & Ultramond 30
Sonic Forces 31
Metroid Prime 4 31
Sushi Striker: The Way of Sushido 31

Die Switch im Fokus

Fällt euch bei all diesen Titeln etwas auf? Richtig: Allesamt erscheinen für die Switch. Auf der Hybrid-Konsole lag nämlich ganz klar Nintendos Fokus auf der E3. Im Nintendo Spotlight ging es gar ausschließlich um Titel für die Hybrid-Konsole. Sämtliche 3DS-Spiele mussten in die Treehouse-Livestreams weichen, auch wenn darunter beispielsweise ein hochkarätiges und von Fans seit langer Zeit gewünschtes 2D-*Metroid* für den 3DS vorgestellt wurde.

Ansonsten fuhr Nintendo die Treehouse-Strategie der letzten Jahre fort und zeigte in stundenlangen Livestreams an allen drei Messetagen seine neuen Titel sehr ausführlich. Die Spiele wurden dabei ausführlich gespielt und im Detail gezeigt, Entwickler und Produzenten kamen zudem zu Wort und erklärten die Eigenheiten und Besonderheiten ihrer Werke. Das war vor allem für diejenigen Fans praktisch, die nicht selbst in Los Angeles auf der Messe sein konnten.

E3 in Extralang

Wie auch andere Hersteller beziehungsweise Entwicklerstudios dehnte Nintendo die Fachmesse faktisch noch weiter aus, indem zwei Direct-Ausgaben schon relativ kurz vor der E3 ausgestrahlt wurden. Dabei ging es einmal um das brandneue Prügelspiel *ARMS* und ein anderes Mal um *Pokémon Tekken DX* sowie *Pokémon Ultrasonne & Ultramond*. Zwar fanden diese Vorstellungen nicht direkt auf der Videospielmesse statt, wir haben sie dennoch in die E3-Vorschau-Strecke gepackt.

Nicht von Nintendo selbst, sondern von Ubisoft wurde der Überraschungshit *Mario + Rabbids Kingdom Battle* vorgestellt. Damit setzten die beiden Unternehmen den seit Monaten kursierenden Gerüchten ein Ende. Bereits am 29. August ist es so weit, dann dürft ihr euch in ein außergewöhnliches Strategie-Crossover aus dem *Mario*- und dem *Rabbids*-Universum stürzen.

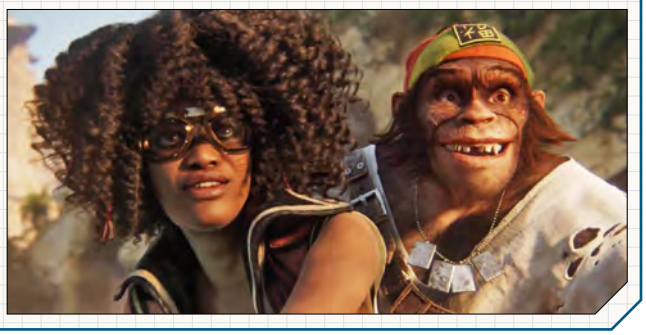
Die Massen kamen zu Mario

Der wichtigste Nintendo-Titel der Messe war dennoch *Super Mario Odyssey*. Big N präsentierte viele

WAS WIR UNS GEWÜNSCHT HABEN – ABER NICHT ZU SEHEN BEKAMEN

Trotz aller Highlights und toller Ankündigungen haben wir einige Titel und Features natürlich auch schmerzhaft vermisst.

Allen voran hätten wir gerne endlich etwas zur Virtual Console auf der Switch erfahren. Allerdings gab Nintendo auf der Messe keine Infos zum Service bekannt. So wissen wir bisher nur von ausgewählten NES-Titeln, die Abonnenten des Online-Service auf der Hybrid-Konsole spielen werden können. Auch eine Aussage zum überraschenden *Beyond Good & Evil 2* auf der Switch hätten wir gerne gehört, die gab es aber nicht. Ansonten warten wir weiterhin auf Apps wie Youtube, Netflix oder einen Browser auf der Switch. Außerdem wurde unser Verlangen nach *Super Smash Bros.*, egal ob als Wii-U-Port oder gänzlich neu, sowie nach einem neuen *Animal Crossing*-Ableger nicht gestillt. Vielleicht dann ja mal in einer Ninteno-Direct-Ausgabe.



neue Inhalte des Jump & Runs, zudem durften Besucher eine Demo-Version anspielen. So wurde dementsprechend der gesamte Messestand vom *Mario*-Hüpfspiel dominiert. Dazu wurde New Donk City aus dem Spiel aufwendig nachgebaut, vergleichbar mit dem *Zelda*-Stand im letzten Jahr. Wie zu erwarten war Nintendos hübscher Messestand durchgehend heillos überlaufen. Das lag nicht nur an Mario, sondern auch daran, dass diesmal nicht nur Fachbesucher Zutritt hatten, sondern jedermann.

Endlich wieder Dritthersteller

Aber auch an anderen Ständen wurden Spiele für die Switch ausgestellt oder gezeigt. *FIFA 18* beispielsweise am EA-Stand, neben *Mario + Rabbids Kingdom Battle* auch *Starlink: Battle for Atlas* und *Just Dance 2018* bei Ubisoft oder *Rocket League* von Entwickler Psyonix. Dabei wurde eine Sache klar: Die allermeisten großen Switch-Spiele in nächster Zeit werden von Nintendo selbst kommen. Dennoch scheint zumindest Ubisoft sehr von der Konsole überzeugt zu sein; die Franzosen liefern die meisten Dritthersteller-Titel.

Nicht nur bei den Besuchern selbst, auch online kam Nintendos E3-Auftritt dieses Jahr übrigens sehr gut an. Besonders die Ankündigung von *Metroid Prime 4* im Nintendo Spotlight löste unter Serien-Fans und Nintendo-Anhängern regelrechte Jubelstürme aus. **Johannes Gehrling**

Nintendos E3-Auftritt stand diesmal ganz im Zeichen von *Super Mario Odyssey*. Die im Hüpfspiel zentralen Kopfbedeckungen waren deshalb überall zu finden.

MEINUNG
Katharina Reuß

„Mit einfachsten Mitteln angefixt. Gut gemacht, Nintendo."

Manchmal reicht es, ein Logo zu zeigen, und die Redaktion flippt aus. Ebenfalls spannend: Das in einem Nebensatz erwähnte *Pokémon*-Rollenspiel, das im Moment für die Switch entwickelt wird. Während Mario und die Rabbids ein erstaunlich spannendes Rundenstrategie-Crossover ergeben, waren die Schwachstellen meiner Meinung nach die theatralischen, nichtssagenden und schlecht synchronisierten Trailer zu *Xenoblade 2* und *Fire Emblem*.

Meine Messe-Highlights:
Mario + Rabbids Kingdom Battle
Das hätte ich gerne noch gesehen:
From Software exklusiv auf der Switch

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Nintendos E3 war entspannt und sicher – kurzum: kompetent."

Ist eigentlich sonst noch irgendwem aufgefallen, dass Nintendos Spotlight mindestens drei Spiele mit der Einblendung einer saftigen Wiese eröffnet hat? Vielleicht war das ihre Art zu sagen: „Bei uns ist alles im grünen Bereich." Recht hätte die japanische Lieblingsspiel-Firma damit auf jeden Fall: Zwar hielten sich die Überraschungen in Grenzen, dafür gaben sich alle Nintendo-Größen fleißig die Klinke in die Hand. Sogar Samus war am Ende mit dabei, hurra!

Meine Messe-Highlights:
Ganz klar *Samus Returns* und *Prime 4*!
Das hätte ich gerne noch gesehen:
Eine *Bayonetta 2*-Umsetzung für Switch

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Als Nintendo-Fan war es diesmal endlich wieder richtig spannend."

Zwar musste ich im Gegensatz zu Lukas die Messe aus einigen Tausend Kilometern Entfernung vom Büro aus verfolgen, dennoch kam das irgendwie neue Nintendo-Feeling bei mir an. Mit der Switch ist Big N wieder ein ernst zu nehmender Player, der überraschen und begeistern kann. Auch das Marketing ist deutlich besser geworden, was man beim E3-Auftritt schön sehen konnte. Und natürlich der Gänsehaut-Moment bei *Metroid Prime 4* im Spotlight. Hui!

Meine Messe-Highlights:
Metroid Prime 4 … endlich!
Das hätte ich gerne noch gesehen:
Endlich die Virtual Console!

MEINUNG
Viktor Eippert

„Als Switch-Besitzer komme ich dieses Jahr voll auf meine Kosten!"

Spätestens mit dem Auftritt auf der E3 hat Nintendo endgültig klargemacht, dass Käufer der Switch nicht wieder im ersten Jahr unter einer langen Spieleflaute leiden müssen. Nach *ARMS* jagt direkt ein vielversprechender Toptitel den nächsten. In den kommenden sechs Monaten stehen bei mir *Splatoon 2*, *Mario + Rabbids Kingdom Battle* (was für eine Überraschung!), *Fire Emblem Warriors*, *Super Mario Odyssey* und *Xenoblade Chronicles 2* auf dem Wunschzettel.

Meine Messe-Highlights:
Mario + Rabbids, Super Mario Odyssey
Das hätte ich gerne noch gesehen:
Mehr komplett neue Marken

SUPER MARIO ODYSSEY

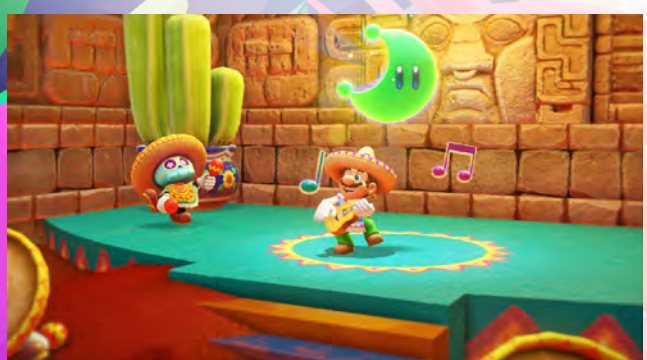
AMIIBO

GESPIELT

Switch

Jump & Run Größer als je zuvor, gut wie immer, aber ganz anders – all das will *Super Mario Odyssey* unter einen Hut bringen. Ziehen wir den Hut vor dieser Entscheidung oder platzt uns die Hutschnur? Und wie viele schlechte Wortspiele mit „Hut“ würden wir hier noch unterbringen, wenn wir mehr Platz hätten?

So gut *Super Mario Galaxy 1* und *2* sowie *Super Mario 3D World* auch waren, zeichnete sich mit ihnen und anderen Pilzkönigreich-Hüpfern für Wii, DS, Wii U und 3DS ein Trend ab, der vielen Fans der 3D-Ableger der Reihe nicht unbedingt recht war: Die Spiele wurden immer linearer. Wo wir in *Mario 64* noch ein ganzes Schloss zum Erforschen zur Verfügung hatten inklusive zahlreicher Levels, in denen man die Sternsuche-Aufgaben in fast beliebiger Reihenfolge absolvieren konnte, war der Ablauf der Aufgaben in den Spielen danach sehr strikt vorgegeben. Mit *Super Mario Odyssey* erhört Nintendo nun die Rufe



Statt den sonst üblichen Sternen sammelt ihr in *Super Mario Odyssey* Monde. Diese sind zum Teil in den Welten verstreut, zum Teil müssen Aufgaben erfüllt werden.

So sieht der Mützen-Charakter, der Marios Kopfbedeckungen zum Leben erweckt, ursprünglich aus. Ein abgefahrener Mix aus Buu Huu und weißem Zylinder-Hut.

Im Sand Kingdom gibt es Stellen, an denen ihr vom 3D-Gameplay in eine 2D-Perspektive wechselt – also ähnlich wie in *Zelda: A Link Between Worlds*.

In den verschiedenen Welten könnt ihr allerhand neue Outfits und Kopfbedeckungen kaufen. Ob diese mehr als nur kosmetisch wirken, ist derzeit noch nicht klar.

derer, die mit dieser Entwicklung nicht zufrieden sind, und geht in genau die entgegengesetzte Richtung: Statt eng abgesteckter Gebiete erwarten uns diesmal größere Levels als jemals zuvor mit unzähligen Beschäftigungen, die darin auf uns warten. Nintendo geht sogar so weit, von kleinen „Sandboxen" zu sprechen, also offenen Arealen, wie man sie etwa aus *GTA* oder der *Assassin's Creed*-Reihe kennt. Alles größer also – das ist aber bei Weitem nicht alles, was *Odyssey* auszeichnet. Beim Anspielen auf der E3 offenbarten sich uns zahlreiche neue Spielelemente, die wir so in einem *Mario*-Spiel definitiv nicht erwartet hätten.

Where in the World is Mario?

Doch zuerst einmal zu den Levels: In der E3-Demo durften wir jeweils zeitlich begrenzt das bereits aus Trailern bekannte, mexikanisch angehauchte Wüstenlevel namens Sand Kingdom sowie New Donk City (die *Mario*-Version von New York City) unsicher machen. Beide Areale sind ziemlich groß und vollgestopft mit Sammelkram, allem voran Münzen sowie einer in jedem Level unterschiedlichen Spezialwährung. Im Wüstenlevel sind dies etwa lila Dreiecke und passend zur kapitalistisch angehauchten Großstadt in New Donk City noch einmal Münzen, nur eben in Lila. Beide Währungen können wir im Klamottenshop Crazy Cap ausgeben, den wir ebenfalls in jeder Welt finden – dazu später mehr. Die wichtigsten Collectibles sind aber nicht die Münzen, sondern die Moons, welche diesmal die Rolle der Sterne aus *Mario 64*, *Sunshine* und den *Galaxy*-Spielen einnehmen. Sie zu erhalten, setzt die verschiedensten Aufgaben voraus: Manchmal muss man eine besonders knifflige Sprungpassage meistern, manchmal ein Rätsel lösen und manchmal ganz besonders skurrile Aufgaben erfüllen. So bittet uns *Mario*-Urgestein Pauline, die in New Donk City als Bürgermeisterin fungiert, für sie vier Musiker zu finden. Für jeden der vier Gesellen, die wir aufspüren, erhalten wir dabei einen Moon. Manchmal jedoch befinden sich die leuchtenden Kleinode auch einfach nur an besonders gut versteckten Orten. So erwartete uns einer der Moons auf der Spitze des höchsten Gebäudes in New Donk City, was eine gewaltige Klettertour im Vorfeld voraussetzte. Ganz klar ist noch nicht, wofür die Moons genau genutzt werden, aber sie sind auf jeden Fall notwendig, um mit unserem Flugschiff – einem riesigen Zylinder-Hut – zum nächsten Level zu gelangen. Auch noch nicht klar ist, ob es zwischen den Welten eine Art sie verbindende Oberwelt geben wird, wie man sie aus vielen der 3D-Vorgänger kennt. Zusätzlich zu diesen Sammelitems wird es auch missionsgebundene Sammelobjekte geben – so gilt es in einem Gebäude in New Donk City etwa, alle Poster von Bösewicht Bowser zu finden und von den Wänden zu reißen.

Wanderer zwischen den Welten

Was ins Auge sticht, sind die völlig verschiedenen Stile, mit denen Nintendo in den Levels arbeitet. Das Sand Kingdom etwa liegt grafisch zwar durchaus nahe an dem, was man aus den Vorgängern kennt, entwickelt aber durch die Anlehnung an den mexikanischen Feiertag Día de Muertos, an dem der Toten gedacht wird, eine ganz eigene Atmosphäre. New Donk City hingegen wirft mit androgynen Gestalten und einem stark an die Realität angelehnten Grafikstil sämtliche *Mario*-Gewohnheiten über den Haufen. Andere Levels, die bereits in Trailern und Präsentationen zu sehen waren, zeigen unter anderem ein von riesigen Speisen beherrschtes Gebiet oder ein urzeitlich angehauchtes Areal, in dem ein fast fotorealistisch gestalteter T-Rex sein Unwesen treibt – und mit ihm wohl noch viele andere Urzeitechsen. Diese drastischen Atmosphäre-Unterschiede dürften wohl mit der Handlung des Spiels zusammenhängen, in der Mario die sicheren Grenzen des Pilzkönigreichs hinter sich lässt. Bowser hat nämlich Peach entführt, um sie zur Heirat zu zwingen, woraufhin sich Mario auf der Mission, sie zu retten, in die ihm unbekannten Welten begibt. Viel mehr ist zur Geschichte noch

Bowser entführt – welch Überraschung – mal wieder Prinzessin Peach. Diesmal zwingt er sie aber obendrein zur Heirat.

Mit seinen einzigartigen Mützen-Kräften kann Mario in zahlreiche Gegner, Nebenfiguren und Objekte schlüpfen und diese somit steuern. Das ist oft auch nötig, um an Sammelobjekte zu kommen.

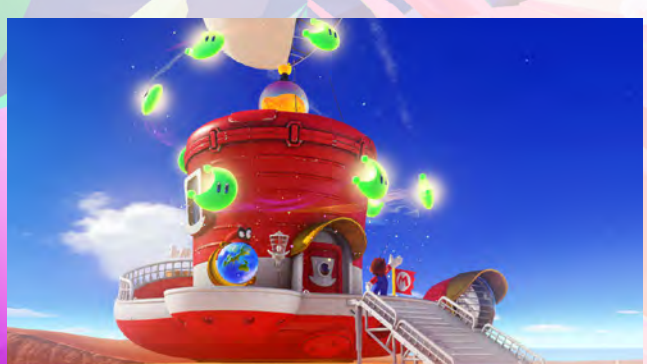
nicht bekannt, aber wir denken, dass die Story serien- und genretypisch ohnehin nicht weit über diese Prämisse hinausgehen wird und primär dazu dient, einen Grund dafür zu liefern, dass der Pummelklempner sich in die unterschiedlichsten Levels begeben muss.

Des Klempners neue Mütze

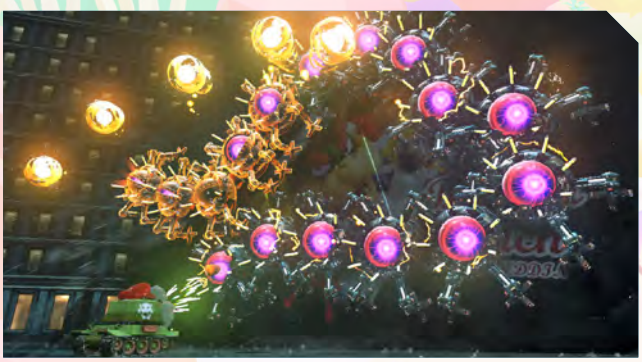
Spielerisch bleibt nur auf den ersten Blick alles beim Alten. So kann Mario wie üblich einen Dreifach-Sprung ausführen, den Wandsprung, einen Rückwärtssalto und eine Stampfattacke absolvieren sowie per Weitsprung längere Distanzen überwinden. Schon auf dieser Basisebene zeigen sich aber Unterschiede, denn auf Knopfdruck kann sich Mario zusammenrollen und anschließend mit einem Affenzahn durch die Gegend kullern. Weiterhin kann er, entsprechende Items in den Levels vorausgesetzt, spezielle Aktionen ausführen und in New Donk City etwa mit einem Moped durch die Gegend düsen. Richtig schräg wird's aber erst, sobald Marios Mütze ins Spiel kommt, die in *Odyssey* wesentlich mehr ist als nur ein schickes Accessoire. Stattdessen hat das gute Teil ein Eigenleben, was sich durch seine zwei großen, wachen Glubschaugen offenbart. Auch sitzt der rote Rübenwärmer nicht fest auf Marios Haupt. Per Druck auf Y wirft er ihn nach vorne und kann damit Gegner ausschalten oder ihn als Absprungpunkt für einen zweiten Hüpfer in der Luft nutzen. Ein Druck auf X hingegen lässt Mario seinen Hut im Kreis um ihn herum werfen und damit Gegner reihenweise erledigen. Ebenfalls neu: Marios Kreiselattacke, ausgeführt durch rhythmisches Drehen des linken Analogsticks. In Kombination mit einer geworfenen Mütze wird der Klempner dadurch zu einem Gegner zerstörenden Wirbelwind! Übrigens: Zahlreiche Bewegungsmanöver, wie etwa die Mützenwürfe, lassen sich auch via Bewegungssteuerung ausführen, so man mit voneinander getrennten Joy-Cons spielt – wie es im Rahmen der E3 verpflichtend der Fall war. Das muss aber nicht sein und funktionierte in der Praxis auch recht umständlich, sodass wir in den meisten Fällen die Standard-Variante bevorzugten. Wem die rote Kopfverschönerung auf Dauer zu langweilig ist, kann Mario übrigens auch unter eine große Fülle alternativer Hüte stecken – Crazy Cap haben wir ja schon erwähnt. Mit den normalen Münzen kaufen wir dort Mützen und auch Ganzkörper-Klamotten, die in jeder Welt erhältlich sind, mit der lila Währung für den jeweiligen Abschnitt spezifische Gewänder. In der Demo hatten die schicken Anziehsachen lediglich einen kosmetischen Effekt – ob es auch spielerische Auswirkungen geben wird, wollte man uns auf Nachfrage noch nicht verraten. Übrigens kann Marios Hut von einem zweiten Spieler auch direkt gesteuert werden. Der zweite Spieler kann dem ersten somit bei Bedarf unter die Arme greifen.

Sei, was auch immer du willst

Das wichtigste Feature, welches Marios intelligenzbegabter Son-



Mit diesem schicken Schiff in Form eines Zylinders bereist Mario in *Odyssey* die verschiedenen Welten. Ob es wohl eine Oberweltkarte gibt?



Natürlich erwarten euch in *Super Mario Odyssey* wieder spannende Bosskämpfe. Die erfordern den cleveren Einsatz von Marios neuen Mützen-Fähigkeiten.

nenschutz mit sich bringt, ist jedoch seine Fähigkeit, Gegner und Gegenstände zu übernehmen: Werfen wir die Mütze auf ein entsprechendes Lebewesen oder ein Objekt, so verwandeln wir uns kurzerhand in ebendieses. In der Demo erhielten wir auf die Weise zum Beispiel die Kontrolle über einen Kugelwilli, einen Gumba und eine Art Energieball, mit dem wir innerhalb weniger Sekunden an den Fassaden der Hochhäuser von New Donk City nach oben rasen konnten. Im Trailer sah man bereits zahlreiche weitere Verwandlungen wie einen Hammerbruder, einen Panzer, eine Rakete, ein Taxi (!), einen Frosch oder auch die steinerne Faust eines Bossgegners während eines Kampfes. Jede Verwandlung bringt neue Steuerungsoptionen und gänzlich andere Fähigkeiten mit sich. Als Kugelwilli etwa fliegen wir mühelos über Abgründe und zerstören auch massive Felsen. Keine Frage, die Möglichkeiten, die sich uns hier bieten werden, gehen meilenweit über das hinaus, was an Verwandlungen und Spezialfähigkeiten in Spielen wie *Mario 64* oder *Mario Galaxy* bisher geboten wurde.

Wenn Mario einen Gegner übernimmt, wird dieser mit seiner ikonischen Mütze und einem Schnauzer ausgestattet. Ulkig!

Die bittere Realität

Ein Aspekt, in dem uns *Mario Odyssey* bisher noch nicht hundertprozentig überzeugt, ist die Grafik. Solange der Klempner in ihm stilistisch bekannten Gefilden unterwegs ist, sieht das Spiel klasse aus – Nintendo hat den Look der Reihe in zahlreichen Jahren perfektioniert. Die realistischen Areale hingegen wirken im direkten Vergleich etwas kahl und nicht alle Texturen und Modelle können hier vollends überzeugen. Dafür lief das Geschehen beim Spielen sehr flüssig – und musikalisch wird sehr angenehme Kost geboten. Neben den fröhlichen, passenden Melodien ist es vor allem das neue Hauptthema samt Lyrics, welches auch im E3-Trailer zum Spiel zu hören ist, das uns noch wochenlang durch die Gehörgänge geistern wird.

Viele offene Fragen

Alles in allem ist es wohl eine sichere Wette, zu sagen, dass Nintendo mit *Super Mario Odyssey* wieder mal ein sehr gutes bis grandioses Spiel abliefern wird. Ob es ganz an der Spitze bei den allerbesten *Mario*-Abenteuern dabei sein wird, muss sich aber noch zeigen – zu kurz war unsere Zeit mit dem Titel auf der Messe. Und zu andersartig ist er, um schon abschätzen zu können, wie sich die neuen Spielelemente über die ganze Spieldauer hinweg betrachtet bewähren werden. Allerdings, lange müssen wir ja zum Glück nicht mehr warten, bis wir Marios Odyssee in vollem Umfang erleben können, denn schon Ende Oktober landet das Hut-Schiff des Kultklempners auf der Switch. Hut ab! **Lukas Schmid**

Die zweifelsfrei umstrittenste *Mario*-Welt bisher ist New Donk City, das stark an das reale New York City angelehnt ist.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Nintendo macht's wie bei *Zelda* und krempelt eine etablierte Serie gehörig um!"

Jahrelang musste sich Nintendo den Vorwurf gefallen lassen, statt Innovation Stagnation walten zu lassen und die immer gleichen Ideen andauernd zu verwursten. Nun, zumindest für zwei der wichtigsten Reihen des japanischen Konzerns gilt das nicht mehr – nach *Zelda: Breath of the Wild* bewegt sich auch der berühmteste Klempner der Welt in *Super Mario Odyssey* vielleicht nicht ganz so drastisch wie Held Link, aber doch deutlich von dem weg, was man gewohnt ist. Ja, die offenen Welten sind jenen aus *Mario 64* oder *Mario Sunshine* ähnlicher als jene aus *Mario Galaxy* und *3D World*. Durch ungewöhnliche Designentscheidungen wie die darin lebenden, normal proportionierten Menschen oder neue Gameplay-Elemente wie die Kostüme, Mopeds, die Hut-Verwandlungen, die Map samt Schnellreisepunkten und mehr fühlen sie sich aber dennoch deutlich anders an. Mich persönlich erinnert das Spiel fast mehr an ein modernes *Banjo-Kazooie* denn an *Super Mario*! Ich gebe auch unverhohlen zu, dass ich trotz der sich abzeichnenden sehr hohen Qualität des Spiels noch etwas skeptisch bin, ob manche Änderungen hier nicht sogar auf Kosten des bekannten *Mario*-Spielgefühls gehen – lasse mich aber mit allergrößter Freude vom Gegenteil überzeugen.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Yooka-Laylee
Termin: 27. Oktober 2017

Screen-Info: Die Bilder stammen direkt aus Nintendos japanischem Entwickler-HQ und zeigen Marios irres Hüpfabenteuer in realistischer Qualität.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Switch

GESPIELT

MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE

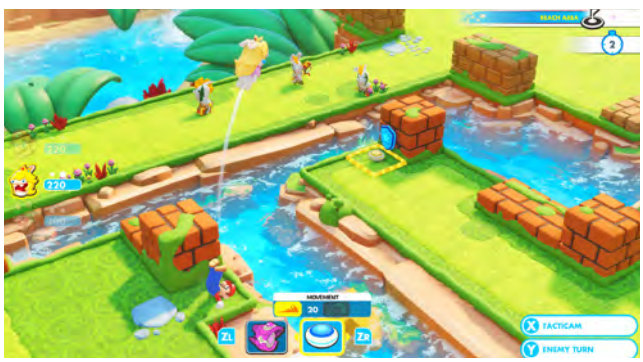
Strategie Das ungewöhnliche Rundentaktik-Spiel ist eines der E3-Highlights. Wie es zu dieser überraschenden Wendung kam, erklärt die Hands-on-Vorschau zum Nintendo-Ubisoft-Crossover mit einer ordentlichen Portion *XCOM*-DNS.

Eines von vielen Highlights auf Ubisofts E3-Pressekonferenz war leicht zu übersehen: Das Cross-over von Nintendo-Klempner Mario und Ubisofts Rabbids stufte der ein oder andere Beobachter im ersten Moment als Kuriosum ein – und tat dem Spiel damit Unrecht! Denn *Mario + Rabbids Kingdom Battle* entpuppte sich beim Probespielen schnell als mindestens genauso großartig wie *Far Cry 5* und *Assassin's Creed Origins*. Jedenfalls sofern man ein Herz für Rundentaktik à la *XCOM* hat. Denn genau dieses anspruchsvolle Gameplay mit Deckungsmöglichkeiten und Höhenvorteilen kommt bereits am 29. August 2017 auf die Nintendo Switch. Auf diesen Tag hat Ubisoft den Releasetermin für *Mario + Rabbids Kingdom Battle* gelegt und da haben wir uns nach der E3-Demo gleich mal ein paar Tage freigenommen, um dieses herzallerliebste Taktik-Kleinod in aller Ruhe genießen zu können. Wer hätte das gedacht?

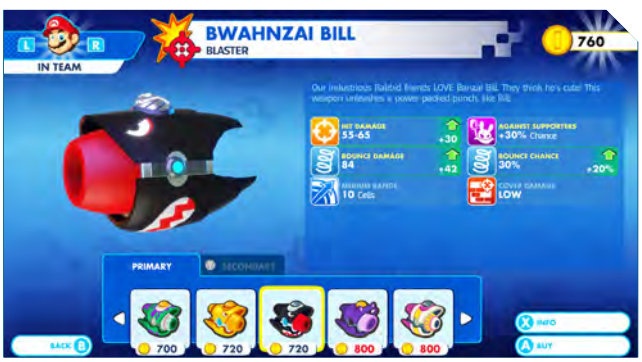
Tolle Mischung

Marios Welt wird zu Beginn von *Kingdom Battle* auf den Kopf gestellt: Durch einen Dimensionsriss dringen die chaotischen Rabbids ins Pilzkönigreich ein und bringen den Laden kräftig durcheinander. Während sich vier der verrückten Hasen dem Helden anschließen, um die Sache wieder ins Lot zu bringen, ist die überwiegende Mehrheit der Rabbids auf Krawall aus und nimmt gleich mal Luigi, Prinzessin Peach und Yoshi gefangen. Unsere erste Aufgabe in *Kingdom Battle* ist es dann auch, die bekannten Serienhelden zu befreien – solange imitieren die verbündeten Rabbids auf sehr amüsante Weise Luigi & Co. So textet Rabbid-Peach etwa während einer Kampfpause gelangweilt auf dem Smartphone und kaut Kaugummi – wunderschön animiert und herzallerliebst anzusehen.

Überhaupt ist das Grafik-Design große Klasse, *Kingdom Battle* könnte ohne Weiteres direkt von Nintendo stammen. Ubisoft hat sich große Mühe gegeben, die insgesamt vier im Spielverlauf bereisten Welten genauso farbenfroh und detailliert



Für viel Mobilität sorgt das Teamsprung-Feature, mit dem sich eure Figuren unter Zuhilfenahme eines Team-Kollegen über weite Strecken katapultieren können.



Mit den im Abenteuer gesammelten Münzen kauft ihr in der Basis neue Waffen und anderen Kram für eure Mitstreiter. Diese haben natürlich bessere Statuswerte.

zu gestalten wie etwa in *Super Mario 3D World*. All die bekannten Elemente wie Münzen, Transportröhren und natürlich die bekannten Feindtypen wie Piranhas, Gumbas & Co. haben einen Auftritt – werden aber oftmals von den Rabbids auf überraschende Art und Weise zweckentfremdet, wodurch neue, spannende Gegnervariationen und sogar Bossduelle entstehen. Ach ja: Rabbid Donkey Kong ist auch dabei …

Zug um Zug zum Sieg

Von eurer Heimatbasis aus (Peachs Schloss) beginnt ihr mit der Aufgabe, die Rabbids aus dem Pilzkönigreich zu verbannen und den Dimensionsriss zu schließen. Dafür wählt ihr aus euren acht Helden ein dreiköpfiges Einsatzteam aus und marschiert im Gänsemarsch nach draußen. Diese Erkundungsphase auf der Weltkarte findet in Echtzeit statt, hier sammelt ihr Münzen, absolviert kleine Rätsel und schaut euch an, was für einen Quatsch die Rabbids zu beiden Seiten des Weges so anstellen. Von dem gesammelten Gold kauft ihr in regelmäßigen Abständen neue Ausrüstung für eure Einheiten. Der größtenteils lineare Pfad schleust euch dann jedoch schon bald zu einer Kampfsituation. In diesem Moment wechselt *Kingdom Battle* in einen Rundenmodus und die erwähnten *XCOM*-Parallelen treten zu Tage.

Ohne Ladezeit stellt sich euer Team in einer Kampfarena den mit Laserknarren bewaffneten Rabbids in diesem Gebiet; auch Mario und Kumpane finden zu Spielbeginn Strahlenpistolen. Genau wie in *XCOM: Enemy Unknown* und *XCOM 2* von Firaxis gibt der Spieler seinen Einheiten nacheinander Kommandos und sieht zu, wie diese ausgeführt werden. Anschließend ist das gegnerische Team dran und so weiter und so fort. Jeder Charakter darf nacheinander drei Aktionen ausführen: Bewegen, Angreifen, Spezialfähigkeit einsetzen. Den Cursor platziert ihr per Analogstick auf einem Bereich der in Kästchen aufgeteilten Arena und gebt den Bewegungs- oder Angriffsbefehl. Deckung ist wichtig; halb- oder mannshohe Wände und Kisten, hinter denen Figuren Schutz suchen, senken die Trefferchance bei gegnerischen Attacken mehr oder weniger stark. Fehlschüsse zerstören die Hindernisse mit der Zeit, bis der Charakter letztlich auf freiem Feld steht und leichte Beute für die Gegner ist. Vorsicht: Einige Kisten explodieren bei Beschuss. Das lässt sich im Kampf gegen die KI-Gegner natürlich wunderbar nutzen, um mehrere Rabbids auf einmal auszuschalten. Aber auch der Widersacher bestraft derartige Fehler beim Aufstellen der Figuren gnadenlos.

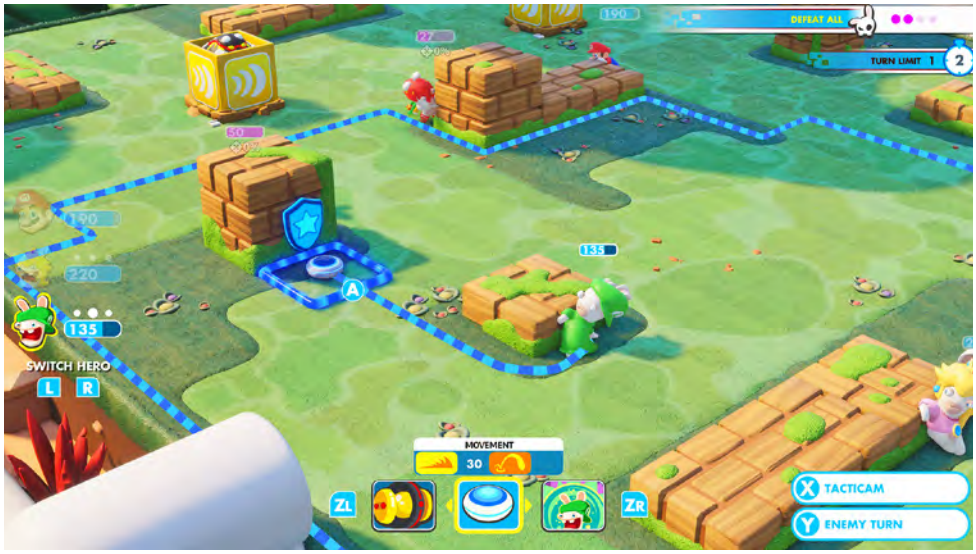
Mehr als nur ein XCOM-Klon?

Geht die Deckung nicht bei Beschuss hoch, empfiehlt es sich, dem Feind in die Flanke zu fallen. Dabei helfen zwei einzigartige Features von *Mario + Rabbids*: Zielt ihr in der Bewegungsphase eines eurer Charaktere auf einen Freund, dürft ihr diesen als Trampolin benutzen, um weiter zu springen und euren Bewegungsradius zu vergrößern. Außerdem gibt‘s einen Nahkampf-Move, genannt „Dash“. Damit rutscht ihr in einen Gegner hinein, zieht ihm ein paar Lebenspunkte ab und könnt anschließend zu einer sicheren Deckung fliehen. Dazu kommen noch Transportröhren, einzigartige Spezialfähigkeiten und noch einiges mehr, das euch komplexe Angriffsketten ermöglicht. Nach einer halben Stunde Hands-on mit *Kingdom Battle* ist klar: Die taktischen Möglichkeiten sind für ein *Mario*-Spiel überraschend tiefgängig!

So gibt es nicht nur aus dem Vorbild für PS4, Xbox One und PC bekannte Features wie die in vier Stufen drehbare Kamera und Höhenunterschiede inklusive besserer Trefferchancen für auf Klippen platzierte Einheiten. Nein, die Taktikansicht aus der Vogelperspektive, mit der ihr vor Beginn jeder Schlacht eure Züge planen und Gegner-Attribute und -Reichweiten studieren könnt, würden wir uns sogar für den großen Bruder *XCOM* wünschen!

Peter Bathge/Viktor Eippert

Wenn ihr nicht gerade druchgeknallten Rabbids mit euren Ballermännern im Kampf einheizt, erkundet ihr die vier wunderschönen Spielwelten mit eurer bunten Heldentruppe.



Ähnlich den *XCOM*-Spielen können eure Recken hinter Objekten in Deckung gehen, um die gegnerische Trefferchance zu senken.

MEINUNG
Peter Bathge

„Damit hätte ich nie gerechnet: Dieses Spiel könnte mich zum Switch-Kauf bewegen!“

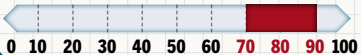
Die Aufmachung, das Zug-Interface, die Deckungsmöglichkeiten – *Mario + Rabbids Kingdom Battle* erinnert durch und durch an *XCOM*. Da es sich bei den Firaxis-Hits um zwei meiner persönlichen Lieblingsspiele der letzten fünf Jahre handelt, war ich natürlich auch von diesem ungewöhnlichen Cross-over begeistert. Die E3-Demo hat mich mit taktischer Tiefe, Spielwitz und Einfallsreichtum überzeugt. Dass *Kingdom Battle* allem Anschein nach etwas verzeihender ist als das zuweilen am Rande des Frusterlebnisses balancierende *XCOM 2*, begrüße ich. Denn so entpuppt sich das bunte Gemisch aus *Mario* und *Rabbids* unter Umständen als perfekter Einstieg für junge Spieler in die spannende Welt der Taktikspiele. Ich hätte vor der E3 im Leben nicht gedacht, dass ich das sagen würde, aber: *Mario + Rabbids Kingdom Battle* ist eines meiner Messe-Highlights! Wenn das fertige Spiel in Sachen Abwechslung und Spielzeit stimmt, lege ich mir dafür sogar extra eine Switch zu!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Ubisoft
Alternative: Fire Emblem Echoes (3DS)
Termin: 29. August 2017

Screen-Info: Die Bilder stammen von Entwickler Ubisoft und nach dem Anspielen können wir bestätigen: Das Spiel sieht wirklich so gut aus.

WERTUNGSTENDENZ



Splatoon 2

Der tut nix, der will nur spielen – und zwar „Beiß den Inkling!“ Haltet euch im Salmon-Run-Modus tunlichst von den großmäuligen Maws-Salmoniden fern.

Action Laxe Lachse? Feiste Fische? Von wegen! *Splatoon 2* steht in den Startlöchern – und es war noch nie so schnell, so spannend, so abwechslungsreich und einfach so verdammt gut!

Was haben *Splatoon 2* und die N-ZONE gemeinsam? Beide feiern, während wir hier diese Zeilen schreiben, in Los Angeles gerade richtig die E3! Selbstverständlich sind wir bei Nintendo ganz vorne mit am Start und haben uns dort unter anderem die Einzelspielerkampagne und auch noch einmal ganz genau den Salmon Run des jüngsten Tintenfisch-Reigens angesehen.

Hero? Mode!

Wie bereits im originalen *Splatoon* ist der Soloauftritt für euren Inkling, Hero Mode genannt, ein Mittelding aus Shooter-Abenteuer und extrem umfangreichem Tutorial. Das wichtigste Ziel des Hero Mode ist es, euch fit für das Herzstück des Spiels zu machen: die Online-Multiplayer-Arena. Ihr lernt in der Einzelspielerkampagne unter anderem, wie man Scharfschützen ausweicht, Deckung geschickt nutzt oder auch auf Inkrails gleitet (und dabei weiterfeuert). Durch gut getimte und mit eingesammelten Power-ups freigeschaltete Waffenupgrades werdet ihr zudem langsam an die Unmengen an Tintenspritzern, Spezial- und Superwaffen herangeführt, dank derer *Splatoon 2* so viel Spaß macht. Der Hero Mode kann aber noch viel mehr: Sobald ihr das gute Stück zum ersten Mal durchgespielt habt, wird das Tutorial quasi zum Wettbewerb: Ihr dürft es mit allen gewünschten Equipment-Sets spielen, Bosskämpfe mit euren Wunschwaffen bestreiten oder euch auf die Jagd nach noch nicht eingesammelten Gegenständen machen. Vor allem aber verwandelt sich die Kampagne dann in ein Paradies für Speedrunner, insbesondere solche, die ihre Bestzeiten mit anderen Spielern vergleichen wollen – die *Splatoon*-Games sind und bleiben in ihrem Herzen eben herrlich kompetitive Titel!

Salmon? Run!

Jede Menge spannende Informationen gibt es auch zur Koop-Abteilung des Spiels: dem Salmon Run. Diesen Horden-Modus, in dem ihr gemeinsam mit anderen Inklingen gegen Wellen von immer mächtiger werdenden

Waren im ersten Splatoon bereits genial und bleiben auch im Nachfolger ein Highlight: die NPC-Charaktere. Hallo, liebe Limone!

Was ist das denn?! Das sieht ja aus wie Turok auf dem N64! In manchen Salmon-Run-Events sind die Levels in dichten Nebel getaucht. Behaltet euer Team im Blick!

Fischfeinden antretet, durften wir euch ja bereits in unserer *Splatoon 2*-Vorschau in der letzten Ausgabe vorstellen. Neu gezeigt wurde in Los Angeles die Regulierung des Schwierigkeitsgrades im Salmon Run – und die ist wirklich innovativ! Wo ihr in anderen Vertretern des Horden-Modus meist zwischen einfachen, mittleren und schweren Stufen wählen könnt, dürft ihr in *Splatoon 2* die Kraft eurer Gegner in 5%-Schritten erhöhen. Es gibt hier also quasi 20 Schwierigkeitsgrade – und die haben es in sich! Vor allem die Boss-Salmoniden werden bei um die 80 bis 90% zu richtig fiesen Flossenträgern, die eure Inkling-Mannschaft aufs Übelste traktieren. Einige der Superfische füllen auf ihrem Kopf Wasserbomben mit ekelhafter Tinte, die sie dann auf eure Mannschaft schmeißen, andere Boss-Salmoniden schnappen aus dem Boden heraus nach oben und versuchen, einen Inkling vom Spielfeld zu futtern, und wieder andere sind schwer gepanzert und gehen euch so lange auf den Zeiger, bis ihr ihre harte Schale knackt. Diese Mega-Lachse gibt es also in vielen Formen mit ebenso vielen Fähigkeiten, die alle gegen bestimmte Waffen und Kampftaktiken verwundbar sind. Und sie haben noch etwas gemeinsam: Wenn ihr den Bossen was auf die Kiemen gebt, hinterlassen sie goldene Fischeier. Diese müsst ihr zu einem Fangkorb in der Arena tragen, um die aus jeweils drei Gegnerwellen bestehenden Salmon-Run-Runden zu gewinnen. Spielen lässt sich dieser herrlich hektische Koop-Modus sowohl offline als auch online. Abseits des Internets sollt ihr vor allem zu Hause mit euren Freunden eine Menge Spaß beim gemeinsamen Zocken haben, ohne dass euch zufällige Gegnerteams ablenken oder zu viel Stress entsteht. Online geht es härter zur Sache: Nicht nur ist hier hervorragende Koordination mit euren Teamkameraden gefragt, ihr müsst in den Spezialveranstaltungen auch oft mit den Waffensets gegen die Lachs-Horden antreten, die euch das Spiel vorschreibt. Als Belohnung winken dafür aber auch Salmon-Run-exklusive Ausrüstungsgegenstände, die ihr in den Online-Gefechten tragen dürft – nicht schlecht!

Zwei ganz wichtige Tipps in *Splatoon*: immer möglichst in Bewegung bleiben und ein eigenes Tintenfeld um sich herum aufbauen. Das gilt natürlich auch im Hero Mode von *Splatoon 2*.

Butter bei die Fische!

Mit diesen Zeilen endet unsere letzte Vorschau zu *Splatoon 2*. Sollte es nicht irgendeine Katastrophe im Fischreich geben, haben wir in der nächsten Ausgabe der N-ZONE den Test des neuesten Inkling-Showdowns zu bieten. Und was sollen wir sagen? Wir könnten kaum glücklicher sein! Nicht nur macht *Splatoon 2* noch mehr Spaß als sein sowieso schon ganz feiner Vorgänger, das gute Stück läuft im Switch-Dock laut Entwicklern auch noch bei butterweichen 60 Frames pro Sekunde in 1080p. Besser geht es technisch nicht. Die Online-Mehrspielermodi sind nach wie vor hart umkämpft, das Sammeln von Ausrüstungsgegenständen und das Perfektionieren des eigenen Outfits erzeugt einen unfassbaren Suchtfaktor und mit Salmon Run gesellt sich jetzt auch noch ein umfangreicher und motivierender Koop-Modus zum Paket. Das Beste an *Splatoon* seid aber ihr – die Community. Wir sind jetzt auch schon seit ein paar Tagen im Geschäft und haben so manchen Turniershooter auf anderen Plattformen gesehen. Wir hätten nie gedacht, dass in einem dermaßen kompetitiven und heiß umkämpften Genre eine so freundliche, kreative und spaßige Gemeinschaft möglich ist. Wir sind gerne ein Teil davon – und freuen uns schon darauf, euch in Inkopolis zu sehen.

Benjamin Kegel

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Ich habe jetzt lange genug gewartet! Lasst mich endlich ran an die Tinte!“

Nintendo weiß schon, was sie an *Splatoon* haben: eine brandneue, frische Eigenmarke, die bei den Fans extrem hoch im Kurs steht, praktisch unendlichen Spielspaß in den Arenen verspricht, sich leicht updaten lässt und für junge und ältere Spieler gleichermaßen verlockend bleibt. So etwas schüttelt man nicht mal so eben aus dem Arm. Für diese tolle Spielpflege verdienen die Entwickler ein dickes Lob! Übrigens: Zum Release von *Splatoon 2* bringt Nintendo eine Sonderausgabe der Switch sowie des dazu passenden Pro Controllers jeweils in Inkling-Farben auf den europäischen und japanischen Markt. Wer also noch nach dem passenden Tintensprühgerät sucht, darf sich schon einmal freuen … vorausgesetzt natürlich, ihr könnt eine der seltenen Konsolen ergattern.

Mit dem kooperativen Salmon-Run-Modus will Nintendo die stark kompetitive Natur der *Splatoon*-Onlinemodi etwas aufbrechen.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Splatoon (Wii U)
Termin: 21. Juli 2017

Screen-Info: Zum letzten Mal greifen wir für *Splatoon 2* zu Screens von Nintendo. Beim nächsten Mal stammen die Bilder von uns.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Switch

3DS

AMIIBO

GESPIELT

FIRE EMBLEM WARRIORS

Action Nach Hyrule geht es nun ab in eine weitere Nintendo-Spielwelt, welche eine ordentliche Dosis *Dynasty Warriors* spendiert bekommt: Die *Fire Emblem Warriors* ziehen in die Schlacht!

Tecmo Koei hat mit *Dynasty Warriors* eine Serie erschaffen, deren Gameplay schon in zahlreichen Crossovers für wilde Massenschlachten gesorgt hat. Jetzt ist nach *The Legend of Zelda* mit *Fire Emblem* die zweite Nintendo-Marke innerhalb kurzer Zeit am Start und wir durften auf der E3 bereits selbst Hand anlegen. Schnell fällt auf: Ganz so abgefahren wie *Hyrule Warriors* wirkt die *Fire Emblem*-Variante nicht, die Helden der Strategie-Hitreihe sind eine sehr passende Wahl für den *Warriors*-Stil. Hier gab es schließlich auch niemals dermaßen große, stilistische Sprünge, wie man es von Zelda gewohnt ist. Die Handlung hingegen ist ähnlich Banane wie die des Sozusagen-Vorgängers: Ein Drache greift das Dorf der beiden Protagonisten Lianne und Rowan an, die beide für *Fire Emblem Warriors* neu geschaffen wurden. Das darf natürlich nicht geschehen und darum setzen sie sich so zur Wehr, wie man es in den *Warriors*-Spielen nun ein mal macht: Man schlachtet Hundertschaften an fast wehrlosen Kanonenfutter sowie ausgewählte stärkere Gegner auf großen, aber verschachtelten Maps ab. Weil zwei Helden aber freilich etwas wenig wären, reisen die *Fire Emblem*-Helden aus allen möglichen Zeitepochen an, um sie zu unterstützen, darunter auch Fan-Favoriten wie Marth, Corrin oder Xander. Schön: Viele Zwischensequenzen und Dialoge sind vertont – von einer vollständigen Sprachausgabe in allen Momenten hat man aber wieder ein mal abgesehen.

Von Held zu Held und zurück

Auch schön: Das aus *Hyrule Warriors: Legends* für den 3DS bekannte Figuren-Wechselsystem, welches ein Hin- und Herspringen zwischen verschiedenen Helden auf dem Schlachtfeld erlaubt, ist in überarbeiteter Form auch in *Fire Emblem Warriors* an Bord. Bei mehreren, an verschiedenen Orten kämpfenden Heroen reicht ein simpler Druck auf das Steuerkreuz und schon gucken wir durch die Augen eines anderen Recken. Kämpfen wir hingegen direkt nebenein-

Wie in den *Warriors*-Spielen üblich ziehen ganze Heerscharen von Soldaten – hier angeführt von *Fire Emblem Fates*-Held Xander – in die Schlacht.

Selbstverständlich erwarten euch in *Fire Emblem Warriors* viele alte Serien-Bekannte wie Chrom, Marth, Tiki oder Ryoma. Amiibo-Figuren sind auch angekündigt.

ander, so können wir die Kräfte unserer Figuren fusionieren und ganz besonders mächtige Spezialangriffe ausführen. Diese gibt's aber auch im Solopack: Haben wir uns durch eine ausreichende Menge von Feinden geschnetzelt, so können wir diverse Spezialattacken auslösen, welche mit etwas Glück gleich mehrere Dutzend Feinde auf ein mal von den Beinen reißen. Ansonsten bekommen wir das bekannte Repertoire an Attacken, Kontern, Ausweichmanövern und mehr spendiert, welches dafür sorgt, dass wir auf dem Schlachtfeld stets unseren Mann beziehungsweise unsere Frau stehen können. Die Aufgaben auf den Maps sind ebenfalls altbekannt: Feindliche Areale einnehmen, gegnerische Anführer ausschalten, gegen Bossgegner antreten und ab und an schlicht und ergreifend Gegnermasse um Gegnermasse niederringen, um als siegreiche Partei aus den Gefechten hervorgehen. Wie schon bei *Hyrule Warriors* wird das *Warriors*-Gameplay aber durch der Gast-Lizenz entnommene Elemente angereichert. So werden uns, wie man es von *Fire Emblem* kennt, nach einem Levelaufstieg etwa die Verbesserungen der jeweiligen Statuswerte angezeigt. Zudem kann man, wie in der Strategie-Vorlage, wohlgesonnene Einheiten und Figuren via Übersichtsmap an Punkte im Level schicken und sich somit einen strategischen Vorteil verschaffen. Auch die bereits erwähnten Kombo-Angriffe gehen auf ähnliche Mechaniken bei *Fire Emblem* zurück. Generell, so die Entwickler, war es ihnen wichtig, dass beide Serien im Spiel gleichwertig abgebildet werden und nicht lediglich *Fire Emblem* auf ein *Warriors*-Spiel gepappt wird – ein ähnlicher Ansatz wie bei *Hyrule Warriors* also.

Shadow of the Colosseum

Abseits des Hauptspiels wird es einen Kolosseum-Modus geben, welcher aber noch nicht genauer definiert wurde. Allerdings wird man dort gezielter gegen Gegner beziehungsweise Gegnergruppen kämpfen können. Ob dieser Modus auch in der New-3DS-Fassung enthalten sein wird, ist derweil noch nicht bekannt. Überhaupt haben sich die Entwickler bezüglich der Version für Nintendos Kleinen noch zurückgehalten und auf dem E3-Stand konnten wir lediglich die Switch-Version ausprobieren. Ebenso herrscht noch großes Schweigen, was die Amiibo-Funktionen des Spieles betrifft. Zwar wurden gleichzeitig mit dem Start der E3 neue *Fire Emblem*-Amiibo angekündigt und verraten, dass auch ältere Amiibo mit dem Spiel kompatibel sein würden, über Details schweigt man sich aber noch aus – ebenso hinsichtlich eines genauen Releasedatums. Noch 2017 soll es nach aktuellem Plan der Fall sein, wir würden uns aber auch über eine Verschiebung auf 2018 nicht wundern. Sofern das der Fall ist, dürften die Entwickler gerne noch ein wenig an der Technikschraube drehen, denn *Warriors*-typisch ist die grafische Qualität des Abenteuers nicht sehr opulent. Immerhin läuft das Geschehen angenehm flüssig. Egal ob 2017 oder 2018, Tecmo Koei scheint auf jeden Fall auch dem zweiten Nintendo-Franchise in ihren Händen Genüge zu tun. **Lukas Schmid**

Ob man einen Schlossbau-Aspekt wie etwa in *Fire Emblem Fates* erwarten kann, ist bisher noch unklar. Dieser Screenshot könnte aber ein Hinweis darauf sein.

Die Handlung dreht sich um das Geschwisterpaar Lianne (links im Bild) und Rowan (rechts im Bild), das das bedrohte Königreich vor einem Drachen schützen will.

Die Charaktermodelle sehen mal wieder ziemlich schick aus, die Umgebungstexturen sind hingegen keine Augenweide.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Was mit *Hyrule Warriors* gut klappte, wird mit *Fire Emblem Warriors* gekonnt fortgeführt."

Ich mochte die Spiele der *Dynasty Warriors* und *Samurai Warriors*-Reihe schon immer ganz gerne, nach ein paar Stunden wurden mir die immergleichen Duelle aber stets zu langweilig. Erst *Hyrule Warriors* konnte mich, aufgrund der mir sehr am Herzen liegenden *Zelda*-Lizenz, endgültig vom Spielprinzip überzeugen und ließ mich auch etliche Stunden in die Schlachten von Hyrule investieren. *Fire Emblem Warriors* hat es da bei mir schwerer, denn mit der zugrunde liegenden Serie bin ich noch nie so richtig warm geworden. Allerdings gefiel mir beim Anspielen auf der E3 das, im Vergleich zum Quasi-Vorgänger, einen ganzen Zacken rundere Gameplay samt Figurenwechsel on-the-fly, cooler Koop-Attacken und besserer Grafik inklusive flüssigerer Bildrate.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Tecmo Koei
Alternative: Hyrule Warriors (Wii U/3DS)
Termin: Herbst 2017

Screen-Info: Die Bilder stammen von den Entwicklern und zeigen allesamt die Switch-Fassung des Action-Titels.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Switch

Eure Heldentruppe besteht aus mehreren Drivern, die ihrerseits wiederum verschiedene Blades zur Unterstützung haben.

XENOBLADE CHRONICLES 2

Rollenspiel Die Entwickler schicken sich an, die Vorzüge der letzten beiden Ableger miteinander zu vereinen. Wir hoffen, dass es gelingt.

Gerade mal eineinhalb Jahre ist es her, dass Monolith Soft mit *Xenoblade Chronicles X* für Wii U ein gigantisches Open-World-Rollenspiel bei uns veröffentlichte, das sowohl spielerisch als auch in Sachen Umfang absolut beeindruckte. Mit *Xenoblade Chronicles 2* wollen die Entwickler Ende dieses Jahres bereits den nächsten RPG-Brocken folgen lassen – und wie man während einer ausgiebigen Präsentation auf der E3 nun verriet, begannen die Entwicklungsarbeiten schon bevor *Xenoblade X* fertig war. *XC2* soll dabei den Story-Fokus des ersten *Xenoblade Chronicles* für Wii mit dem starken Erkundungs-Schwerpunkt aus *XCX* für Wii U miteinander verbinden und so eine gute Mischung bieten, die beide Fan-Gruppen anspricht.

Waffenpartner

Ihr schlüpft in die Rolle von Rex, der zusammen mit Pyra nach Elysium unterwegs ist. Pyra ist eine sogenannte Blade und besitzt daher die Fähigkeit, einem Driver (Rex ist zum Beispiel einer) ihre Kraft zu übertragen. Dadurch kann der Driver eine mächtige Waffe beschwören und sich die Spezialfähigkeiten der Blade zunutze machen. Im Verlauf des Spiels schließen sich Rex weitere Driver an, wobei jeder von ihnen wiederum verschiedene Blades zur Überstützung haben kann. In den aktiven Kämpfen – die in den Grundzügen wieder wie in den beiden Vorgängern funktionieren – kommt es darauf an, in den richtigen Momenten zwischen den bis zu drei ausrüstbaren Blades zu wechseln und gemeinsam mit seinen Team-Kollegen Kombos zu erzeugen, die Gegner ins Wanken bringen, sie umstoßen, sie in die Luft befördern, sie vergiften und so weiter.

Das Kampfsystem ähnelt denen aus den beiden Vorgängern, wurde aber so angepasst, dass man sich nicht ständig durch Menüs drücken muss.

Auf ins Abenteuer

Die Spielwelt lockt derweil erneut mit abwechslungsreichen und extrem weitläufigen Arealen, Städten, Höhlen, Gebirgen und allem anderen, was das Erkunderherz begehrt. Wie im ersten *Xenoblade Chronicles* gibt es keine klassischen Kontinente, sondern alle Gebiete befinden sich auf gigantischen, lebendigen Titanen. Dieses Mal wird es laut Entwicklern aber deutlich mehr dieser Kolosse zu erforschen geben und man wird auch auf Luftschiffen reisen können. Ihr merkt also schon: Hier erwartet uns Ende des Jahres ein Mammut-Rollenspiel, wie man es von der Reihe gewohnt ist. **Viktor Eippert**

MEINUNG
Viktor Eippert

„Das sieht schon alles sehr gut aus. Jetzt will ich es selbst mal ausprobieren!“

Sofern den Entwicklern die Mischung aus den Stärken der letzten beiden Teile tatsächlich gut gelingt, könnte uns hier das bisher beste Rollenspiel-Abenteuer von Monolith Soft bevorstehen. Und das will wirklich was heißen, schließlich waren *Xenoblade Chronicles 1* und *X* bereits verdammt gut! Eine riesige, abwechslungsreiche und fantasievolle Spielwelt gepaart mit einer interessanten Handlung, denkwürdigen Charakteren und motivierenden Kämpfen – all das weckt meine Vorfreude. Etwas verhalten bin ich bisher bezüglich der englischen Vertonung, die im neuen Trailer noch recht durchwachsen wirkte. Aber bis zur Veröffentlichung haben die Entwickler ja noch einige Monate Zeit für Feinschliff.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Monolith Soft
Alternative: Xenoblade Chronicles X (Wii U)
Termin: Winter 2017

Screen-Info: Die Bilder stammen aus dem Pressematerial von Nintendo. Bis zum Release des Spiels könnte sich die Optik noch ein wenig verbessern.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Die Sicht aus Vogelperspektive, die ihr an manchen Stellen im Spiel einnehmt, erinnert an *Yoshi's Story* für das Nintendo 64.

Nicht nur sieht das Krokodil aus wie direkt aus *Paper Mario* geklaut, auch ein Koop-Modus hat es wieder in das Spiel geschafft.

YOSHI FÜR SWITCH

Jump & Run Nintendos Vorzeige-Knuddelsaurier stattet der Switch nächstes Jahr erstmals einen Besuch ab. Knuffige Grafik und viel Altbekanntes dürft ihr hier wie gewohnt erwarten!

Was wäre eine Nintendo-Konsole ohne einen Auftritt des grünen Dinos Yoshi? Genau, ähnlich wie Mario ohne seinen treuen Begleiter: ziemlich traurig. Switch-Besitzer können aber aufatmen, denn 2018 gibt sich Marios Reittier in einem bisher nicht näher betitelten *Yoshi*-Spiel für Nintendo Switch die Ehre. Erstmals setzen die Japaner hierbei auf die Unreal Engine 4, die schon vielen anderen Titeln zu einer sehr ansehnlichen Grafik verholfen hat; so auch Yoshis neuem Abenteuer.

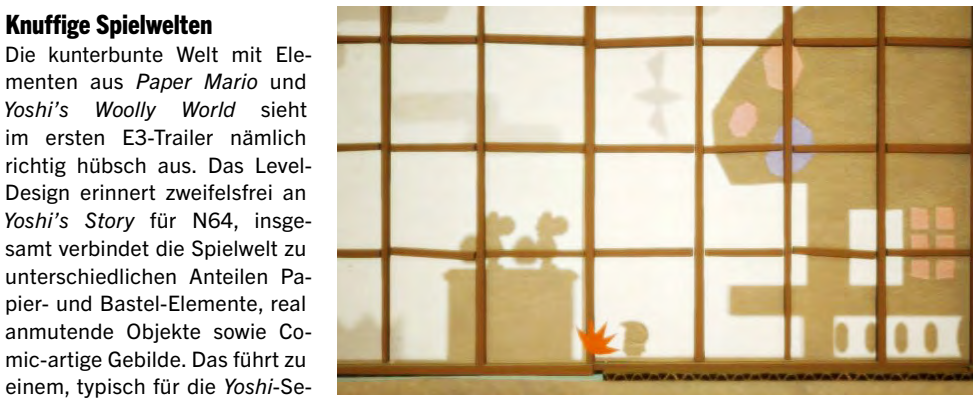
Knuffige Spielwelten

Die kunterbunte Welt mit Elementen aus *Paper Mario* und *Yoshi's Woolly World* sieht im ersten E3-Trailer nämlich richtig hübsch aus. Das Level-Design erinnert zweifelsfrei an *Yoshi's Story* für N64, insgesamt verbindet die Spielwelt zu unterschiedlichen Anteilen Papier- und Bastel-Elemente, real anmutende Objekte sowie Comic-artige Gebilde. Das führt zu einem, typisch für die *Yoshi*-Serie, sehr knuffigen, niedlichen und fröhlichen Gesamtpaket.

Eier & Flatterflug: Typisch Yoshi

Beim Gameplay scheint Entwickler Good-Feel, der auch schon für *Yoshi's Woolly World* für Wii U verantwortlich zeichnete, auf viel Altbewährtes zu setzen. So erwarten euch die üblichen Yoshi-Fähigkeiten wie die Eier oder der Flatterflug. Zudem begegnen euch bekannte *Yoshi*-Elemente, beispielsweise Piranha-Pflanzen, Shy Guys oder die weißen Sonnenblumen. Neu hingegen ist ein Feature, mit dessen Hilfe ihr die Spielwelt um 180 Grad drehen könnt, was neue Wege und Möglichkeiten offenbart. So ist es zum Beispiel möglich, auch Eier nach hinten oder vorne zu schießen, obwohl *Yoshi für Switch* ja eigentlich ein 2D-Titel ist. Schon aus den Vorgängern bekannt ist hingegen ein lokaler Koop-Modus für zwei Spieler, der es auch in Yoshis Switch-Abenteuer geschafft hat. Noch hat sich Nintendo nicht dazu geäußert, aber wir gehen davon aus, dass ihr diesen Modus auch an einer einzigen Switch mit nur zwei Joy-Con-Controllern spielen können werdet, wie es Nintendo für möglichst viele seiner Switch-Titel vorsieht.

Johannes Gehrling



Diese japanischen Papierwände laden geradezu dazu ein, die Blickrichtung dank des „zwei Sichten"-Features um 180 Grad zu drehen und hinter die Fassade zu blicken.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Schön, dass ich auch auf der Switch nicht auf meinen liebsten Saurier verzichten muss."

Dinosaurier sind in der Regel ja nicht unbedingt die knuffigsten Gesellen. Bei Yoshi ist das aber ganz anders. Das grüne Reittier besticht Fans mit seiner lieben Art und seinem freundlichen Äußeren. So auch mich. Ich freue mich also durchaus arg darauf, dass *Yoshi für Switch* 2018 in den Startlöchern steht. Sofern der Koop-Modus zu zweit vor einer Konsole genauso viel Spaß macht wie seinerzeit auf der Wii U und das neue „zwei Seiten"-Feature spielerischen Mehrwert mit sich bringt, blicke ich dem Jump & Run auch mit kritischem Blick positiv entgegen. Grafisch macht das Spiel dank der Unreal Engine 4 auf jeden Fall schon mal einiges her, nur darf deswegen natürlich nicht die inhaltliche Qualität leiden. Sonst nützt ja auch die hübsche Verpackung nichts.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Shovel Knight: Treasure Trove
Termin: 2018

Screen-Info: Die Bilder stammen aus dem Nintendo Spotlight vom 13. Juni 2017. So wie hier wird das Spiel auf der Switch voraussichtlich auch aussehen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Switch

Betrachtet den Namen *Kirby* bitte noch nicht als endgültig, selbst Nintendo gibt diesen nur unverbindlich als Arbeitstitel an.

KIRBY FÜR SWITCH

Jump & Run Das männlichste aller Pummeluffs macht sich auf den Weg, um auch die Switch mit seiner rosafarbenen Pracht zu erfreuen.

Bei *Kirby*-Games fällt der Apfel meist nicht weit vom Stamm. Hier gibt es stets simplen, aber unterhaltsamen Hüpfspielspaß für euch und eure Freunde.

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Alles noch ziemlich weit in der Zukunft, was ich bisher sehe, gefällt mir aber."

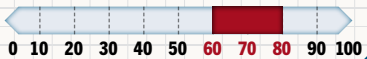
Irgendwann 2018 soll Kirby sich auf der Switch breitmachen – der Knutschknödel steht also noch ziemlich am Anfang seiner neuesten Reise. Das Ziel, das er sich ausgesucht hat, weiß aber zu gefallen. Die *Kirby*-Games haben schon immer sehr gekonnt mit kooperativen Elementen gespielt und es hat ganz den Anschein, als würde man nun das nächste Kapitel dieser Erfolgsgeschichte schreiben. Meine Prognose: Das gute Stück wird qualitativ hochwertig, ein drolliger Spaß, kunterbunt, kreativ und so dermaßen einfach, dass alle jenseits des Milchzahnalters das Teil im Kopfstand werden spielen müssen, um einen Anflug von Herausforderung zu finden.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: HAL Laboratories
Alternative: Kirby u. d. Regenbogen-Pinsel (Wii U)
Termin: 2018

Screen-Info: Wir haben einige Screenshots von Nintendos Presseserver retten können, bevor Kirby die auch noch weggefressen hat. Dieser Gierlappen!

WERTUNGSTENDENZ



Habt ihr ein Herz für Feinde? Ja? Gut! Denn das Rekrutieren böser Buben soll eines der zentralen Features in dem nagelneu angekündigten *Kirby* für die Switch werden. Einige handfeste Details zu den spielerischen Inhalten hat man uns auf der E3 bereits verraten: *Kirby* wird ein kooperatives Multiplayer-Hüpfabenteuer. Der knuffige Edelknödel zieht zu Beginn seiner Reise erst mal allein durch die Levels, bis er einem Gegner über den Weg läuft. Natürlich kann Kirby dann wie gewohnt seine Staubsauger-Schnauze anschmeißen und den Kollegen einsaugen, um sich dessen Fähigkeiten anzueignen. So darf Kirby sich zum Beispiel das Schwert eines Ritters „ausborgen", per Wasserkraft auf einer Welle durch den Level reiten oder mit einem Besen Gegner und Hindernisse gleichermaßen wegfegen. Statt die schlimmen Finger einzusaugen, kann er ihnen aber stattdessen auch ein Herz zuwerfen und sie damit auf seine Seite ziehen. Bis zu drei Feinde dürft ihr auf diese Weise rekrutieren und zieht dann mit einem maximal vier Mann starken Trupp durch die Lande. Das lohnt sich, denn eure angeheuerten Agenten können Kirbys Fähigkeiten noch einmal verstärken – so macht ein Feuermagier aus Kirbys Schwert eine noch mächtigere Flammenklinge! Sollet ihr alleine vor der Switch sitzen, übernimmt der Computer die Steuerung eurer Kameraden. Deutlich mehr Spaß macht das Ganze aber natürlich, wenn ihr euch drei Freunde nach Hause an die Konsole holt, die dann mit ihren eigenen Joy-Cons in die Rolle von Kirbys Spontan-Support schlüpfen. **Benjamin Kegel**

Ist die versammelte Mannschaft von vier Spielern erst mal vollständig, geht auf dem Bildschirm so richtig die Party ab – vor allem ohne CPU-Unterstützung.

Oberweltkarten und Nintendo-Spiele gehören zusammen wie Klempner und Pilze! Mit Kirby als Chef des Quartetts spurten wir hier quer durch das Dreamland.

***Pokémon Tekken* ist als Deluxe-Variante zurück auf der Switch und lädt euch erneut dazu ein, die Taschenmonster selbst zu steuern statt nur Befehle zu erteilen.**

POKÉMON TEKKEN DX

Beat 'em Up Haut euch mit Pikachu, Glurak, Mewtu und Konsorten bald auch unterwegs die Poké-Fäuste um die Ohren – in der Deluxe-Variante von *Pokémon Tekken*.

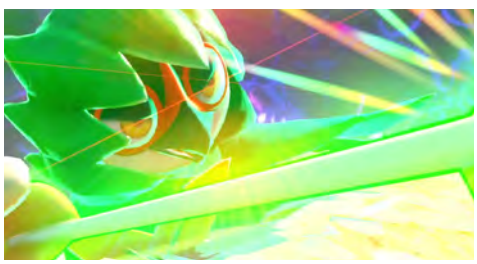
Mit einer Deluxe-Version von *Mario Kart 8* hat sich auf der Switch vor kurzem schon angedeutet, was nun mit *Pokémon Tekken DX* weitergeführt wird: Wii-U-Titel, die aufgrund der kleinen Nutzer-Basis der Wii U an vielen Spielern vorbeigegangen sind, sollen in erweiterten Switch-Varianten deutlich mehr Fans erreichen. Ähnlich wie *Mario Kart 8 Deluxe* wartet *Pokémon Tekken DX* deshalb mit sämtlichen Inhalten aus der Wii-U- und der Arcade-Version auf und erweitert die Auswahl an Figuren sogar noch.

Neue Kämpfer und Helfer

Das Flug-Pokémon Silvarro ist der neue spielbare Kämpfer der Deluxe-Variante; ebenso kommen zwei neue Helfer-Pokémon dazu, nämlich die Feuerkatze Flamiau und der Seehund Robball. Diese und alle bisherigen Kämpfer und Helfer stehen zu Spielbeginn sofort zur Verfügung. Mit insgesamt 21 verschiedenen Taschenmonstern dürft ihr auf der Switch also in den virtuellen Kampf ziehen. Wiederholungen von Duellen könnt ihr online teilen sowie anschauen, zudem unterstützt das Kampfspiel sämtliche Switch-Modi. Dem Zwei-Spieler-Spaß mit je einem Joy-Con steht unterwegs somit nichts im Wege. Los geht's bereits Ende September, also etwas mehr als zwei Jahre nach der Veröffentlichung der Wii-U-Fassung.

Neues Pokémon-Hauptspiel

Etwas länger müsst ihr euch hingegen bis zu einem *Pokémon*-Hauptspiel auf der Switch gedulden. Die Entwicklung eines solchen Rollenspiels hat The-Pokémon-Company-Präsident Tsunekazu Ishihira nämlich höchstpersönlich verkündet. Laut seiner Aussage ist das Spiel bereits in Entwicklung, bedarf aber noch mindestens ein Jahr Zeit. Bezüglich Informationen zum spielerischen Inhalt, der Grafik, dem Release-Datum und allen weiteren Themen müsst ihr euch noch gedulden, denn außer der Ankündigung selbst gab Nintendo beziehungsweise The Pokémon Company bisher keinerlei Informationen preis. **Johannes Gehrling**



Mit dem Flug-Pokémon Silvarro erhöht sich die Auswahl der verfügbaren, spielbaren Kämpfer auf nun 21 Monsterchen.

***Pokémon Tekken DX* bietet sämtliche Inhalte der ursprünglichen Version und neue Kämpfer sowie Helfer-Pokémon.**

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Auch auf der Switch werden Fans mit *Pokémon*-Spielen beglückt. Sehr schön!"

Das erste *Pokémon*-Spiel auf der Switch ist zwar nur ein Spin-off, persönlich freue ich mich aber schon sehr auf den Test, da ich *Pokémon Tekken* auf der Wii U aus Zeitmangel leider überspringen musste. Zudem haben vermutlich viele *Pokémon*-Fans, die sich die Vorgänger-Konsole nie zugelegt haben, nun aber eine Switch besitzen oder in Zukunft noch kaufen möchten, das Kampfspiel verpasst. Verständlich ist also auch die nur geringfügig erweitere Deluxe-Variante des Spiels. Deutlich interessanter ist natürlich dennoch die Ankündigung eines *Pokémon*-Hauptspiels auf der neuen Nintendo-Konsole. Ein vollwertiges Taschenmonster-Rollenspiel mit der grafischen Leistung der Hybrid-Konsole, sowohl unterwegs als auch Zuhause auf dem großen Fernseher? Klingt extrem verlockend!

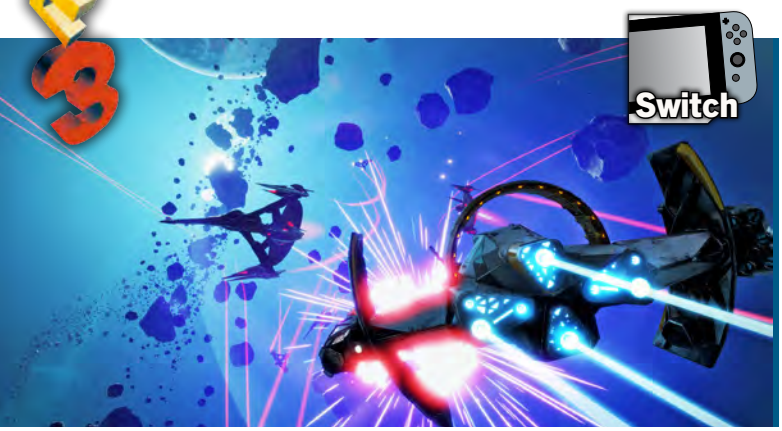
INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Bandai Namco
Alternative: Ultra Street Fighter 2: The Final Chall.
Termin: 22. September 2017

Screen-Info: Die Screenshots stammen aus der *Pokémon*-Direct vom 06. Juni 2017. So wie hier wird das Spiel auf der Switch auch tatsächlich aussehen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



Euer Toys-to-Life-Modellraumschiff wird direkt an den Controller angeschlossen, so habt ihr es immer in Sicht- und Griffreichweite. Eine clevere Lösung!

Bisher hat Ubisoft „nur" drei Raumschiffe und einige (Waffen)-Bauteile gezeigt. Wir dürfen aber wohl davon ausgehen, dass da noch mehr kommt.

STARLINK: BATTLE FOR ATLAS

Action-Adventure Wer in den Weiten des Weltalls bestehen will, muss wandlungsfähig sein! Das beginnt bereits im Kleinen – wie etwa bei den Bauteilen eures eigenen Modell-Raumschiffs.

Nein, in *Starlink* geht es nicht um einen Hyrule-Helden, der die klassische *Zelda*-Fantasy gegen Abenteuer im Weltall tauscht. Stattdessen hat Ubisofts E3-Überraschung vielmehr etwas mit Spielen wie *Disney Infinity*, *Lego Dimensions*, den Amiibo und selbstverständlich dem Altmeister *Skylanders* gemeinsam: *Starlink* wird Ubisofts erster Ausflug in Toys-to-Life-Gefilde. Darunter versteht man Videospiele mit einer realen haptischen Komponente in der wirklichen Welt. Bei *Skylanders* sind das zum Beispiel kleine Kunststofffiguren der Charaktere. Platziert ihr diese auf einer mit eurer Konsole verbundenen Plattform, wird eine virtuelle Kopie eures Helden in die Spielwelt auf dem Bildschirm befördert. Gleichzeitig dienen die echten Spielfiguren als Datenspeicher, etwa für Level-ups, ausgewählte Fähigkeiten, Namen oder optische Modifikationen. Man erhält so als Spieler nicht nur eine viel engere Bindung zu den Charakteren, weil man sie eben wortwörtlich in der Hand halten kann, sondern erweitert auch die Bandbreite der Spielerfahrung um den Tastsinn. Es ist schon sehr faszinierend, Teile einer eigentlich rein digitalen Welt tatsächlich zwischen den eigenen Fingern spüren zu können.

Tauschrausch

In *Starlink*, spannenderweise dem ersten reinrassigen Ausflug eines Toys-to-Life-Spiels in Richtung Science-Fiction, sind diese Teile zum Beispiel die Waffen eures ausgewählten und mit der Konsole verbundenen Raumschiffs. Während ihr (wohl sogar komplett ohne Ladezeiten-Unterbrechung) das faszinierende Atlas-Sternensystem bereist und dort auf wunderschönen Planeten oder in gefährlichen Asteroidenfeldern stets neue, aufregende Abenteuer erlebt, werdet ihr nämlich auch in allerlei Kämpfe verwickelt. Viele der Kreaturen und tödlichen Hindernisse sind aber gegen bestimmte Angriffssysteme eures Raumschiffs immun – ein guter Pilot hat deshalb immer ein paar zusätzliche Laserkanonen in Griffreichweite, die er an seinen Flieger anbauen kann. Und das ist wortwörtlich gemeint: Wechselt ihr zum Beispiel die Blaster eures echten Kunststoffmodellschiffs, überträgt sich das neue Waffenlayout auch auf das virtuelle Modell auf eurem Bildschirm. Die Hüllensegmente und Flügel eures Raumgleiters lassen sich ebenfalls umgestalten – zum Beispiel, um die harschen klimatischen Bedingungen auf einem glühend heißen Planeten überstehen oder um bei einem verbissenen Weltraumrennen besonders scharfe Kurven fliegen zu können. Auch eure Piloten und deren Fähigkeiten lassen sich austauschen – und damit oft mächtige Kombinationsfähigkeiten mit bestimmten Bauteilen entfesseln.

Benjamin Kegel

Ubisoft verspricht uns einzigartige Herausforderungen auf wunderschönen, abwechslungsreich designten außerirdischen Welten. Geh nach Hause, *No Man's Sky*.

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Eine alte Idee wird neu verpackt. Es wäre nicht das erste Mal, dass das klappt."

Das System der Toys-to-Life-Spiele kennen gerade Nintendo-Fans zur Genüge. Nicht nur dürfen wir uns seit Längerem über zu wenige Amiibo ärgern und über dann doch gekaufte Amiibo freuen, auch die *Skylanders*-Games waren auf der Wii U lange Zeit mit die besten ihrer Art. Das mit realen Figuren spielende Konzept passt einfach perfekt zum aktuellen Nintendo-Zeitgeist. Nun wagt nach Nintendo (Amiibo), Activision (*Skylanders*), Disney (*Infinity*) und Warner Bros. (*Lego Dimensions*) auch Ubisoft den Schritt hin zu einem Toys-to-Life-Programm – und zwar auf ziemlich clevere Weise. Denn das Spielprinzip ist uns nicht nur vertraut, sondern auch immer noch gern gesehen. Es ist im Moment nur etwas ausgelutscht, weil sich die bisherigen Vertreter der Zunft doch sehr ähneln. *Starlinks* Weltraum-Action könnte das ändern!

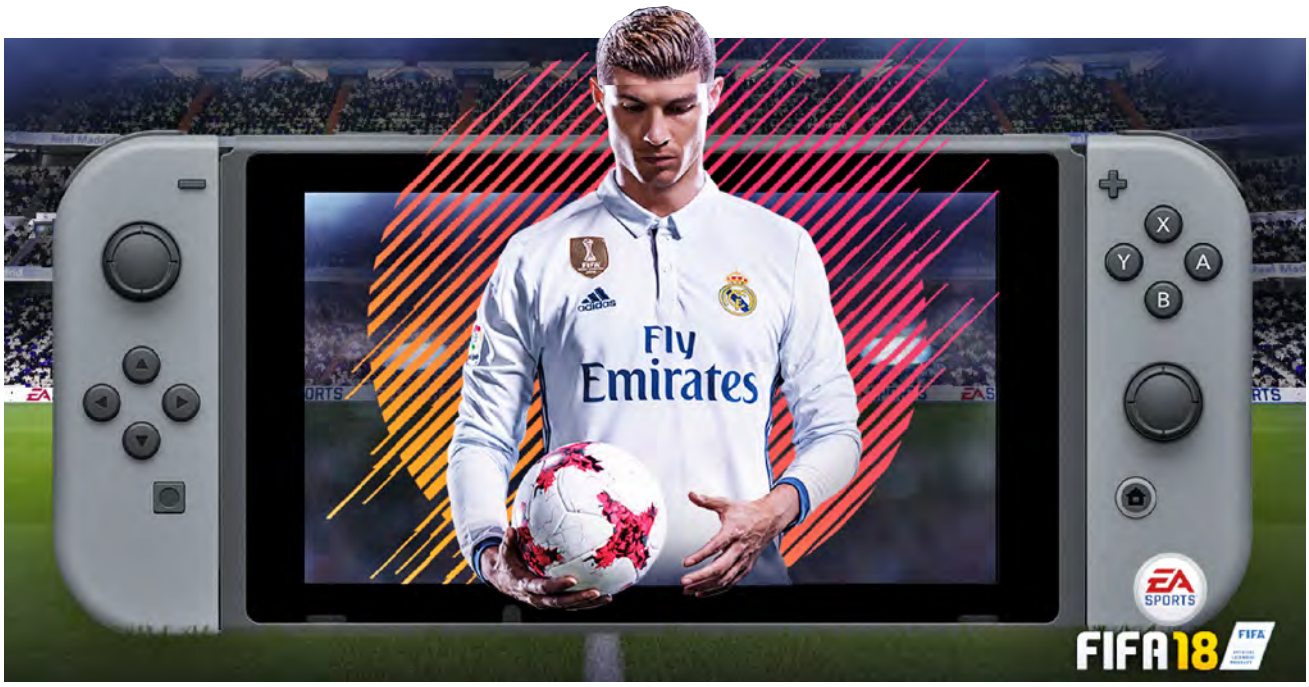
INFOS

Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft Toronto
Alternative: Skylanders: Superchargers (Wii U)
Termin: 4. Quartal 2017

Screen-Info: Die Bilder stammen aus dem Pressepaket der in diesem Jahr übrigens fantastischen Ubisoft-E3-Pressekonferenz. Tolle Leistung!

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



FIFA 18 Switch

Sportspiel Alle Jahre wieder bekommen Nintendo-Konsoleros eine veraltete, zusammengeschusterte *FIFA*-Version lustlos vor die Füße geworfen. Ob sich das diesmal ändert? Nun, zumindest teilweise …

In den vergangenen Jahren schauten Nintendo-Jünger immer in die sprichwörtliche Röhre, wenn es um EAs *FIFA*-Reihe ging. Denn die Versionen, die man auf Wii U und Co. präsentiert bekam, waren veraltet, hässlich und oftmals sogar kaum spielbar. Mit der Switch wird nun alles besser? Mitnichten, aber ein Lichtstreif am Horizont ist trotzdem erkennbar.

Engine ohne Biss

Haken wir die schlechten Nachrichten direkt ab: Die Switch-Version von *FIFA 18* wird weder auf Dice' Frostbite-Engine beruhen noch dürft ihr den Story-Karrieremodus The Journey erleben. Vielmehr liegt die Technik der PS3- bzw. Xbox-360-Version zu Grunde. Zeitgemäß ist was anderes, aber in der Not frisst der Teufel ja auch Fliegen.

Entschädigt werden die Switch-Besitzer dafür diesmal mit ein paar speziellen, auf die Konsole zugeschnittenen Modi. Etwa die lokalen Saisons: Hier treten bis zu vier Spieler in einer fünf Partien dauernden Saison gegeneinander an, um den Meister zu ermitteln. Für die volle Mitspielerzahl benötigt ihr allerdings auch eine zweite Konsole. Das ist beim zweiten exklusiven Modus Switch Kick Off nicht nötig, da ihr hier Freundschaftspartien gegen einen lokalen Gegner bestreitet. Worin der Unterschied zum klassischen schnellen Spiel besteht, können wir euch allerdings auch noch nicht verraten. Die übrigen Inhalte kennt man bereits aus den Vorgängern für die Konkurrenz-Konsolen: der klassische Karriere-Modus für Manager und Spieler, Turniere, Frauen-Mannschaften, Online-Saisons, Skill-Games und – das wird wohl die meisten Fans freuen – FIFA Ultimate Team, bei dem ihr euch euer Lieblings-Team aus Sammelkarten zusammenstellt und in Online-Matches führt.

Auch gut: Die Control-Möglichkeiten der Switch werden von *FIFA 18* voll ausgenutzt. So könnt ihr das komplette Spiel im Handheld-Betrieb zocken, beide Joy-Cons bzw. den Pro Controller nutzen oder sogar mit einem einzelnen Joy-Con samt spezieller Tastenbelegung spielen.

Sascha Lohmüller

Ob ihr im Handheld- oder Docked-Betrieb zockt, macht für Gameplay und Umfang in *FIFA 18* keinen Unterschied. Ihr könnt sogar mit einzelnen Joy-Cons zocken!

MEINUNG
Sascha Lohmüller

„Erneut eine abgespeckte Version, aber wohl keine Vollkatastrophe wie die Wii-U-Ableger."

Die *FIFA*-Varianten, die wir in den vergangenen Jahren für Wii U und Co. vorgesetzt bekommen haben, hatten nur wenig mit dem zu tun, was die Serie eigentlich mittlerweile kann. Das erste Switch-*FIFA* macht hier einen Schritt in die richtige Richtung, indem es beim Gameplay nichts wegstreicht und mit FUT und den anderen Modi auch einen vernünftigen Umfang bietet. Schade allerdings, dass man die Frostbite-Engine offenbar nicht vernünftig für die Switch optimieren konnte, denn so wird sich auch *FIFA 18* auf einer Nintendo-Konsole direkt wieder veraltet anfühlen. Aus demselben Grund dürfte auch The Journey mit seinen vielen Cut-Scenes in Frostbite-Grafik fehlen. Schade!

INFOS

Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: EA Sports
Alternative: mit dem Ball in den Park
Termin: 29. September 2017

Screen-Info: Wie unschwer zu erkennen ist, haben wir die Shots nicht selber angefertigt. Das Bildmaterial wurde uns von EA zur Verfügung gestellt.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Samus Returns wird ein 2,5D-Spiel: Figuren und Spielwelt sind dreidimensional designt, eure Bewegungen finden aber nur horizontal und vertikal statt.

Die Nahkampf-Konter erweitern *Metroid* nicht nur spielmechanisch, sondern verleihen den Bosskämpfen auch eine dramatische, bissige Präsentation!

METROID: SAMUS RETURNS

Action-Adventure Nach über 25 Jahren kehrt Samus zurück auf den Heimatplaneten der Metroids: SR388. Und es sieht so aus, als hätten die Aliens die Bude seitdem ganz schön renoviert …

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Endlich wieder ein richtiges *Metroid*-Abenteuer, so wie es sein soll!“

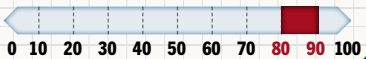
Na klar freue ich mich auf jedes (ernst gemeinte) *Metroid*! Die Serie ist nach wie vor mein absoluter Nintendo-Liebling, richtet sie sich doch gerade an die etwas älteren Fans. Da die Nintendo-Generation der ersten Stunde mittlerweile um die 40 Jahre Lebenszeit auf dem Buckel hat, ist es da schon schön, wenn man nicht ganz vergessen wird. Einen Mitleidsknochen lasse ich mir deswegen aber nicht hinwerfen: Solche Sachen wie *Federation Force* können meinetwegen einen Omega Metroid knutschen – wir Fans haben uns zu dem Thema ja lautstark geäußert. Einen besonderen Beigeschmack hat natürlich die Situation, dass *Samus Returns* ein offizielles Remake von *Metroid 2* ist … und sich deswegen an der ein Jahr alten, inoffiziellen Neuauflage desselben Spiels wird messen lassen müssen: *AM2R*. Nintendo hat ja letzten September versucht, das Fanprojekt aus dem Internet entfernen zu lassen, zu diesem Zeitpunkt mit Sicherheit wohlwissend, dass ihr eigenes *Metroid 2*-Update bereits entwickelt wird. Das blödeste, was Nintendo deswegen passieren könnte, wäre ein *Samus Returns*, das *AM2R* nicht das Wasser reichen kann. Dann hätte man die Fans geärgert UND sich selbst blamiert.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: MercurySteam
Alternative: AM2R (inoffiziell; eingestellt)
Termin: 15. September 2017

Screen-Info: Die Bilder stammen von Nintendo persönlich, leider war *Samus Returns* auf der E3 noch nicht spielbar. Sollte aber bald klappen.

WERTUNGSTENDENZ



Während die … na ja, nennen wir es mal „Ankündigung“ von *Metroid Prime 4* eher Nintendos logoförmige Bitte darum war, nicht länger von einem wütenden Fanmob mit Brandbriefen und „Wo bleibt das Ding?!“-Facebook-Posts traktiert zu werden, gab es die echte Packung auf dem 3DS! *Metroid: Samus Returns* heißt das gute Stück – und falls euch der Name irgendwie bekannt vorkommen sollte, hat das einen guten Grund. Das für den 15. September 2017 angekündigte Action-Adventure ist nämlich eine Neuauflage des Game-Boy-Klassikers *The Return of Samus*. Genau wie in dem mittlerweile 26 Jahre alten Handheld-Original reist unsere Heldin hier auf den Planeten SR388, um dort die Brutstätten der brandgefährlichen Metroid-Aliens direkt auf ihrer Heimatwelt zu zerstören.

Metamorphose

Spielerisch ist *Samus Returns* viel mehr als nur eine Renovierung des Originals, dementsprechend stehen euch einige neue, spannende Manöver zur Verfügung. Eines davon ist der Nahkampf-Konter, den ihr in sehr ähnlicher Form vielleicht schon aus *Resident Evil 3* oder dem Gamecube-Remake von *Resident Evil 1* kennt: Attackiert euch ein Gegner und betätigt ihr exakt im Moment des Kontakts mit eurem Feind den X-Knopf, löst Samus dadurch ein brachiales Abwehrmanöver aus. Das verhindert nicht nur Schaden an ihrem Power Suit, sondern betäubt auch noch ihren Widersacher und lässt ihn hilflos vor Samus' Waffensysteme zurückfallen. Im Kampf gegen einige *Metroid*-Mutationen ist diese Technik Gold wert, außerdem erweitert sie euer Bewegungsrepertoire und damit den Spaß am Spiel noch einmal deutlich. Ein großer Unterschied zu den bisherigen Serienablegern besteht auch in der Steuerung eures Feuers. Bisher konnte Samus in allen 2D-*Metroids* immer nur in einigen vorgegebenen 90- und 45-Grad-Winkeln Gegner aufs Korn nehmen. Anders in *Samus Returns*: Haltet ihr hier die L-Taste gedrückt, wechselt das Spiel in einen Free-Aim-Modus, in dem ihr stufenlos auf Objekte zielen könnt. Das klingt zunächst nach keiner großen Sache, stellt aber den gewohnten 2D-*Metroid*-Spielfluss tatsächlich gehörig auf den Kopf und eröffnet euch viele neue taktische Möglichkeiten – vor allem in den Bosskämpfen! Zu guter Letzt gesellen sich noch die sogenannten Aeion-Technologien zur bewährten Serienformel. Diese mächtigen Fähigkeiten müssen zunächst aufgeladen und vorbereitet werden, verleihen Samus dann aber ganz besondere Kräfte. Neben einem Charge-Schnellfeuer-Blaster und einem Abwehr-Schutzschild sieht vor allem der Aeion-Scanner sehr nützlich aus, lässt er euch doch verborgene Gegenstände und Pfade auf der Karte erkennen. **Benjamin Kegel**

Neben den neuen Fähigkeiten dürft ihr euch auch auf Gegner und Items freuen, die *Metroid 2* zu etwas Besonderem gemacht haben – den Spider-Ball, zum Beispiel.

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM

Rollenspiel Jetzt mit mehr *Zelda* und Sensorsteuerung in jeder Packung!

The Zelda Scrolls: Skyrim! Das wäre eigentlich ein guter Untertitel für die portabelste Fassung des heiß geliebten Rollenspiels, schließlich dürfen sich Fans der Switch-Version auf reichlich Unterstützung aus Hyrule freuen. Platziert ihr einen Amiibo der *The Legend of Zelda*-Serie (angeblich werden alle unterstützt) oder die Link-Figur aus *Smash Bros.* auf dem Joy-Con, lassen sich dadurch kultige Gegenstände in *Skyrim* freischalten. Geboten werden das Masterschwert, der Hylia-Schild oder auch Links neuste Kluft, Frisur inklusive. Ebenfalls an Bord sind alle drei Erweiterungen des preisgekrönten RPGs, also *Hearthfire*, *Dragonborn* und *Dawnguard*. Neben Herd- und Drachenfeuer sowie der Jagd auf einen Vampirclan verspricht das eine locker dreistellige Stundenzahl an Spielspaß – wer für seine Switch also ein richtiges Content-Brett sucht, ist hier genau richtig, fortgeschrittenes Alter hin oder her. Weil sich auch noch eine Bewegungssteuerung (z.B. für Schwertschläge oder das Abfeuern von Pfeilen) dazugesellt, überlegen sich selbst *Skyrim*-Veteranen einen erneuten Kauf für unterwegs. **Benjamin Kegel**

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Bethesda
Alternative: T. Legend of Zelda: BotW
Termin: 4. Quartal 2017

Screen-Info: Ein herzliches Fus-Ro-Danke an Nintendo für das Bereitstellen der Switch-exklusiven Screenshots. Wir freuen uns drauf!

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Leider ist noch nicht bekannt, ob es sich um die *Skyrim: Special Edition* handelt.

Nehmt ihr die Joy-Cons ab, lassen sich Waffen per Bewegungssteuerung einsetzen.

ROCKET LEAGUE

Sportspiel Gas geben, Spaß haben – so einfach ist's.

Zu den ganz großen Überraschungs-Hits des Jahres 2015 zählte sicherlich *Rocket League*. Das so simple wie taktisch fordernde Autoball-Spiel des kleinen kalifornischen Studios Psyonix verkaufte sich in den rund zwei Jahren seit Release gut 11 Millionen Mal und wurde gar von 29 Millionen Menschen gespielt (es war Teil des Playstation-Plus-Programms und somit für einige PS4-Besitzer einen Monat lang gratis). Nun kommen also auch Switch-Nutzer in den Genuss der actionreichen Fahrzeug-Sport-Matches. Die Regeln sind denkbar einfach: Zwei Teams aus bis zu vier Spielern stehen sich mit raketengetriebenen Vehikeln gegenüber und sollen einen überdimensionierten Ball ins gegnerische Tor bugsieren. Leichter gesagt als getan, denn bis ihr alle Feinheiten eures Fahrzeugs beherrscht, den Boost und den (Doppel-)Sprung richtig einsetzt und mit der Kombination aus beidem später sogar duch die Lüfte gleitet, vergehen Tage und Wochen. Für Abwechslung sorgen Abwandlungen des eigentlichen Spielmodus sowie besonders designte Maps. Da gibt es dann eine Basketball- oder Eishockey-Variante, aufsammelbare Waffen oder donutförmige Spielfelder – langweilig wird's hier so schnell nicht. Für Nintendo-Fans winken sogar plattformexklusive Extras wie Mario-Verzierungen für eure Karossen oder gleich gänzlich neue Auto-Skins. Und: Dank Crossplay tretet ihr auch gegen PC- und Xbox-Zocker an. Nur die PS4ler bleiben unter sich. **Sascha Lohmüller**

INFOS

Hersteller: Psyonix
Entwickler: Psyonix
Alternative: FIFA 18
Termin: Ende 2017

Screen-Info: Auch wenn ihr dank Aufnahme- und Foto-Funktion ähnlich hübsche Screenshots hinbekommt: Diese Bilder stammen vom Hersteller.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Kombiniert man die Sprung- und die Boost-Funktion, fliegt man kurze Strecken.

Das Runde muss ins Eckige – diese Weisheit gilt größtenteils auch für *Rocket League*.

MARIO & LUIGI: SUPERSTAR SAGA + BOWSERS SCHERGEN

Rollenspiel 14 Jahre nach ihrem GBA-Auftritt geben sich Mario und Luigi auf dem 3DS erneut die Ehre.

In der Nintendo-Spotlight-Ausgabe zeigten die Japaner dieses Jahr ausschließlich Switch-Titel, 3DS-Spiele mussten in die Treehouse-Livestreams ausweichen. Eines davon ist die Neuauflage des GBA-Klassikers *Mario & Luigi: Superstar Saga* von 2003. Die 3DS-Variante wird mit einer aktuelleren Grafik und einigen Erweiterungen aufgewertet. Die wichtigste versteckt sich schon im Titel der Neuauflage: *Bowsers Schergen*. In diesem neuartigen Modus übernehmt ihr die Kontrolle über, man sehe und staune, Bowsers Schergen, beispielsweise die fiesen kleinen Gumbas. In dieser Rolle ist es eure Aufgabe, eurem bösen Meister zu helfen und ihm zu neuem Ruhm zu verhelfen, indem ihr Feinde besiegt und die eigene Armee vergrößert. In diesem Modus geht es sehr taktisch zu, denn den Kämpfen liegt ein Stein-Schere-Papier-Prinzip zugrunde, ähnlich wie bei *Fire Emblem*. Abgesehen davon erwartet euch das altbekannte Rollenspiel mit den Klempner-Brüdern Mario und Luigi. *Mario & Luigi: Superstar Saga + Bowsers Schergen* bietet im Übrigen keine 3D-Funktionalität.

Johannes Gehrling

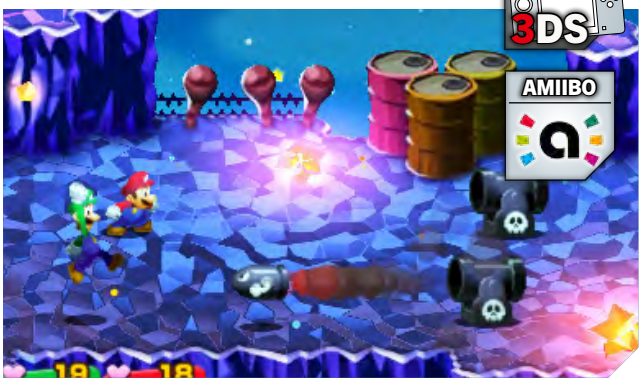
INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Termin: 06. Oktober 2017

Screen-Info: Die Screenshots stammen von Nintendo selbst. Ungefähr so wie hier wird das Spiel voraussichtlich später auch in der Realität aussehen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



Zusammen erreicht man mehr, so auch in der Rollenspiel-Serie *Mario & Luigi*.

Im Modus „Schergen-Saga: Findet Bowser!“ dürft ihr für die böse Seite kämpfen.

POKÉMON ULTRASONNE & ULTRAMOND

Rollenspiel Auf der Switch dauert es noch länger bis zum nächsten *Pokémon*-RPG als auf dem 3DS.

Allerdings erwartet euch auf dem Nintendo-Handheld kein ganz neues *Pokémon*-Hauptspiel. Dafür verschlägt es euch erneut in die Welt von Alola, diesmal aber zu einem taufrischen Abenteuer. *Pokémon Ultrasonne & Ultramond* erzählt eine bis Redaktionsschluss nicht näher beleuchtete, neue Geschichte und wartet zudem mit neuen Spielfunktionen auf. Beispielsweise erwarten euch frische Taschenmonster. Ob es sich dabei um gänzlich neue Pokémon oder nur bisher in Alola nicht fangbare Monsterchen handelt, ist ebenfalls noch unklar. Allerdings wurden zwei Pokémon im Trailer präsentiert, die offensichtlich auf Solgaleo sowie Lunala basieren, Elemente von Necrozma aufweisen und zudem eine Art Panzerung tragen. Des Weiteren wurde bereits ein schwarzer Z-Ring gezeigt, dessen genaue Funktion auch noch nicht erklärt wurde. Damit erwartet euch, ähnlich wie bei *Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2*, ein frisches Rollenspiel-Abenteuer in einer bereits aus dem Vorjahr bekannten Spielwelt, die aber immerhin auch leicht überarbeitet wird. So ist im Trailer beispielsweise eine etwas veränderte Route 1 zu sehen.

Johannes Gehrling

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Game Freak
Alternative: Pokémon Sonne & Mond
Termin: 17. November 2017

Screen-Info: Die Screenshots stammen aus der *Pokémon*-Direct-Ausgabe vom 06. Juni 2017. So wie hier wird das Spiel in der Realität später auch aussehen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

In *Pokémon Ultrasonne & Ultramond* geht es zurück in die Welt von Alola.

Neue Formen bereits bekannter Taschenmonster erwarten euch im nächsten Ableger.

SONIC FORCES

Jump & Run Individualisierbare Figuren, Dr. Eggmann, Oberschurken!

Mit *Sonic Forces* möchte Sega dem blauen Igel zurück zu alter Blüte verhelfen.

Einige neue Infos gab's auf der E3 zum kommenden *Sonic Forces*. So könnt ihr zwischen dem modernen Sonic, dem klassischen Sonic und eigens erstellten Figuren wählen. Letztere wählt ihr aus sieben verschiedenen Tierarten mit jeweils speziellen Eigenschaften aus und individualisiert sie mit Wispons genannten Waffen und verschiedenen Outfits. Wählt ihr als Basis den Wolf, zieht ihr beispielsweise automatisch Ringe in eurer Nähe an. Als Hund startet ihr nach dem Tod direkt mit fünf Ringen. Zudem wurden die fünf Oberschurken präsentiert, die dem bösen Dr. Eggmann zur Seite stehen: Chaos, Shadow, Metal Sonic, Zavoc und der mysteriöse Neuling Infinite. **Johannes Gehrling**

INFOS

Hersteller: Sega
Entwickler: Sonic Team
Alternative: Shovel Knight: Treasure T.
Termin: Winter 2017

Screen-Info: Der Screenshot stammt vom Nintendo-Presseserver. Die Grafikqualität auf dem Bild könnt ihr im fertigen Spiel so erwarten.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

METROID PRIME 4

Action-Adventure Nintendo hat die Gebete der Fans erhört: *Metroid* für die Switch kommt!

Bisher gibt's von *Metroid Prime 4* noch nichts weiter zu sehen als dieses Logo.

Wie lange mussten *Metroid*-Fans auf einen neuen, vollwertigen Serien-Ableger warten? Viel zu lange, so viel steht fest! Nun hat das Hoffen und Rätseln ein Ende, denn Nintendo hat die Katze aus dem Sack gelassen. Irgendwann in Zukunft erscheint *Metroid Prime 4* für die Switch; wann genau, das steht derzeit noch in den Sternen. Ebenso ungewiss ist bisher alles Weitere zum Spiel. Nur so viel: Es wird ein First-Person-Shooter, der die Geschichte der *Metroid Prime*-Trilogie weiterspannt. Zudem entwickelt diesmal nicht Retro Studios, sondern Nintendo selbst. **Johannes Gehrling**

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Zelda: Breath of the Wild
Termin: Nicht bekannt

Screen-Info: Screenshots gibt's zu *Metroid Prime 4* bisher noch nicht, denn Nintendo hat lediglich verkündet, dass das Spiel derzeit in Entwicklung ist.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

SUSHI STRIKER: THE WAY OF SUSHIDO

Geschicklichkeit Nintendo überrascht mit einem absurden Puzzle-Spiel.

Reichlich Puzzle-Action rund um Sushi erwartet euch in *Sushi Striker* auf dem 3DS.

Bei *Sushi Striker: The Way of Sushido* dreht sich alles um das typisch japanische Running Sushi. In diesem kompetitiven Action-Puzzle-Titel müsst ihr so viel Sushi wie möglich essen und eure Gegner mit den übrigen leeren Tellern bewerfen. Dabei gibt es verschiedenfarbiges Geschirr, das ihr zu Kombos zusammenstellen dürft. So könnt ihr zum Beispiel aus gleichfarbigen Tellern einen großen Stapel bilden, den ihr dann auf euer Gegenüber schleudert. Das comicartige Spielgeschehen erstreckt sich über beide Bildschirme und wird per Touchscreen gesteuert. **Johannes Gehrling**

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Indieszero
Alternative: Puzzle & Dragons Z
Termin: 2018

Screen-Info: Der Screenshot stammt vom Nintendo-Presseserver. So wie hier sollte das Spiel also in der Realität später in etwa auch aussehen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!
So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die vier Punkte Grafik, Sound, Steuerung und Amiibo (falls vorhanden) separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Zelda: Breath of the Wild

Termin: 3. März 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo EPD
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 70 Euro

GRAFIK 8
Keine technische, aber eine künstlerische Meisterleistung. Deutliche Ruckler bei viel Geschehen auf dem Screen und Pop-ins trüben den Eindruck etwas.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Gute englische, maue deutsche Sprecher, herausragende Musikuntermalung und tolle Soundeffekte

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro-Controller, Gyrosensor
Ab und an kraxelt man à la *Assassin's Creed* aus Versehen Wände hoch, ansonsten funktioniert's tadellos.

EINZELSPIELER 10
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer (stufenlos)
Ein riesiges, unglaublich abwechslungsreiches und geradezu unverschämt durchdachtes Abenteuer. Zahlreiche weggefallene Serien-Standards werden nicht allen Fans gefallen und Elemente wie die lahme Story und die zu kleinen Dungeons sind auch objektiv betrachtet Schwachstellen, die im Rahmen des großen Ganzen aber kaum ins Gewicht fallen.

AMIIBO 6
Relativ unspektakulär – alle Infos im Extra-Kasten!

PRO / CONTRA
- ++ Fantastisch gestaltete Spielwelt
- ++ Jede Menge sinnvolles Zeug zu tun
- ++ Gameplay-Neuerungen an allen Ecken und Enden
- ++ Quasi vollkommene Missions-Entscheidungsfreiheit
- ++ Keinerlei Bugs beim Testen
- + Toll umgesetztes Ressourcen-System
- + Fast perfekt ausbalancierter Schwierigkeitsgrad
- + Fühlt sich nach wie vor wie *Zelda* an
- − Schlechte deutsche Synchronsprecher
- − Wenige und zu kurze Hauptdungeons

WERTUNG/FAZIT

94

„Extrem kompetent gemachter Open-World-Titel und ein sehr würdiges *Zelda*-Abenteuer"

ICONS

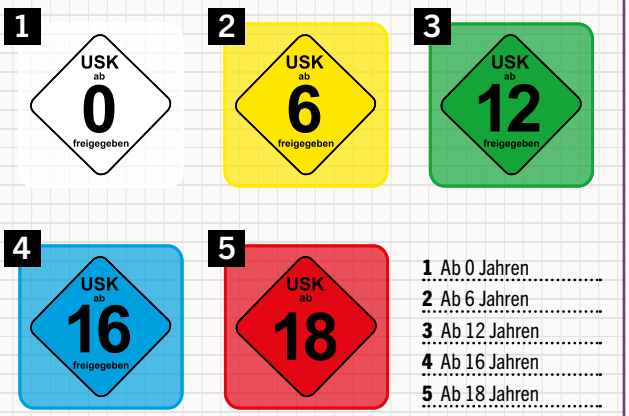
N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Wii U und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

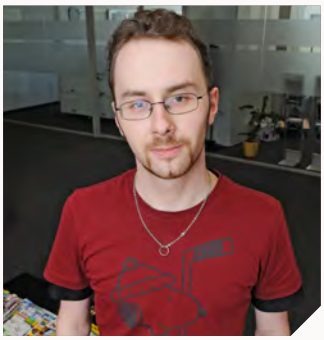
USK-EINSTUFUNGEN



1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (31, Redaktionsleiter)



Spielt gerade: ARMS (Switch), Disgaea 5 Complete (Switch), VOEZ (Switch), Horizon: Zero Dawn (PS4), Stardew Valley (PS4)
Sieht gerade: Castle – alle Staffeln
Hört gerade: Die exzellente ARMS-Musik
Und sonst: Habe ich inzwischen tatsächlich mal eine Phase erreicht, in der ich nicht täglich meine Switch benutze. Spätestens mit Splatoon 2 und Mario + Rabbids Kingdom Battle wird sich das aber sehr schnell wieder ändern. Und bis dahin kloppe ich mich auch ab und an in ARMS mit Kontrahenten.

LUKAS SCHMID (28, Redakteur)

Spielt gerade: The Last Guardian (PS4)
Sieht gerade: Stromberg: Der Film
Liest gerade: Bankunterlagen. Urgh.
Und sonst: Tatsächlich war 2017 das erste Jahr, in dem ich den Sommer irgendwie herbeigesehnt habe. Nun, jetzt ist er da und ich hab eigentlich auch schon wieder genug von ihm. Nach der Arbeit mit dem Fahrrad oder den Roller Skates nach Hause zu kommen und siebzehn Liter Schweiß aus den Klamotten zu wringen ist anstrengender, als sich einen Pulli anzuziehen. Können wir uns auf 15 Grad Celsius einigen, Sommer?

KATHARINA REUSS (29, Redakteurin)

Spielt: Leider immer noch nicht Hollow Knight auf der Switch
Sieht gerade: Die Urlaubsfotos durch
Hört gerade: 1000mods und Goat Leaf
Und sonst: Wurde im Mai bei mir viel geurlaubt. Total schön! Zum Glück habe ich superliebe Freunde, die meine Kater versorgen, wenn ich ausgeflogen bin. Ebenfalls schön: Die Balkonbegrünung nimmt langsam Formen an, alle Pflänzlein gedeihen und werden nicht von den eben erwähnten Katern angefressen. Die Wunderblumen blühen und sogar schön!

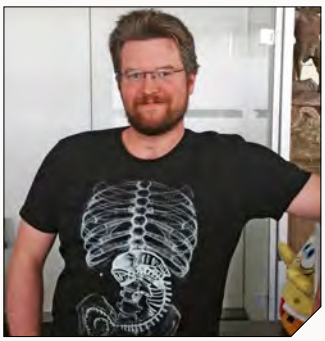
JOHANNES GEHRLING (25, Volontär)

Spielt gerade: ARMS (Switch), Karpador Jump (Android), Zoo Tycoon (PC)
Sieht gerade: Hey Aaron! (YouTube)
Hört gerade: Tastatur-Klackern und die mittlerweile unentbehrliche Klimaanlage
Und sonst: Hach ja, Steuer-Rückzahlung und zurückerhaltene Kaution. Dafür gab's ein neues Chromebook (Acer), einen neuen Router (Fritz!Box 7490), neue Schuhe (Air Max), neue Klamotten, Zoo-Besuche und allerhand andere schöne Dinge. Wenn ich eine Sache kann, dann ist das Geld auszugeben, und zwar in Rekordgeschwindigkeit!

MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

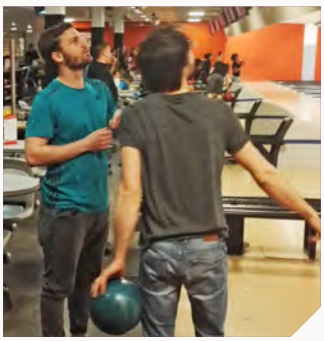
Spielt gerade: Sooft es geht auf einer wunderschönen, grünen Bariton-Gitarre.
Liest gerade: Wolfgang Welt – Doris hilft
Hört gerade: Siena Root – A Dream Of Lasting Peace
Und sonst: Ich habe meinen Urlaub hauptsächlich auf dem Balkon verbracht und damit jeglichen An- und Abreise-Stress vermieden. Auch mal schön. Außerdem konnte ich nachts unbemerkt Sondermüll vernichten. Solch gesetzlosem Treiben lässt sich bei einem Gläschen Wein durchaus eine romantische Seite abgewinnen.

BENJAMIN KEGEL (35, freier Mitarbeiter)



Spielt gerade: Stellaris (PC), Divinity: Original Sin 2 (PC), Super Metroid (SNES)
Sieht gerade: Alien: Covenant. Na ja.
Hört gerade: Metal-Mix im neuen Auto!
Und sonst: Nachdem ich diese Woche hauptsächlich für Bauhaus, Puma, Otto und C&A mit spektakulär guten Texten die Werbetrommel gerührt habe, schaue ich während der E3 in der Redaktion vorbei und schraube zusammen mit Viktor, Johannes, Katha und dem Rest der Meute an der neuesten N-ZONE. Immer wieder schön, euch mal zu besuchen :-D

BERNHARD SCHMID (24, Praktikant)



Spielt gerade: Battlegrounds, Steep und Zelda – wobei ich die Switch nach Lösen aller Schreine schweren Herzens wieder abgeben musste.
Sieht gerade: Indiana Jones beim Peitschenschwingen zu. Einfach großartig und gerade auf Blu-ray klasse gealtert!
Hört gerade: Gerne die Podcasts von The Nerdist.
Und sonst: Waren wir Praktikanten gemeinsam mit Lukas bowlen. Nach den ersten blamablen Versuchen meinerseits war's tatsächlich sehr spaßig. Danke!

MICHAEL GRÜNWALD (29, Praktikant)

Spielt gerade: The Surge, Thumper und immer noch Ghost Recon Wildlands
Sieht gerade: Unter anderem Rammstein und System of a Down auf der Rock-im-Park-Bühne
Hört gerade: Unter anderem Rammstein und System of a Down auf der Rock-im-Park-Bühne
Und sonst: Schreibe ich den Text hier am letzten Tag meines Praktikums und deswegen würde ich ganz gerne Tschüss sagen. Es hat mir riesigen Spaß gemacht, für die N-ZONE zu schreiben. Macht's gut!

MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

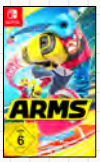
Lukas Schmid

Viktor Eippert

Katharina Reuss

Johannes Gehrling

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Katharina Reuss	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Ever Oasis/ARMS	ARMS/Disgaea 5 Complete	Disgaea 5 Complete	Minecraft: Switch Edition
FLOP-TITEL	Ultra Street Fighter 2: TFC	-	Darksiders Warmastered Ed.	Ultra Street Fighter 2: TFC



ARMS (Switch)
∅ Wertung: 7,25 // Test S. 38

ARMS ist genau so geworden, wie ich es mir erwartet habe: Sehr spaßig, qualitativ und technisch Nintendo-typisch bis aufs Maximum poliert und etwas arm an Umfang. Macht aber nix, denn ich wurde prima unterhalten! **8**

Ich muss schon sagen, ich hätte mir vor einigen Wochen nicht träumen lassen, dass mir *ARMS* dermaßen viel Spaß machen würde. Man merkt, dass hier die *Mario Kart 8*-Entwickler ihre Finger im Spiel haben. **8**

Ich prophezeie an dieser Stelle, dass *ARMS* ein mäßig erfolgreiches One-Hit-(höhö)-Wonder wird. Interessiert mich weder optisch noch spielerisch. Lieber Arm ab als *ARMS* drin. In der Konsole. Haha. **5**

Seit dem erstmaligen Anspielen im Januar in Frankfurt war der Prügler nicht wirklich interessant für mich. Um so überraschter war ich, als sich das Spiel im Test als äußerst spaßig herausstellte, vor allem im Mehrspieler. **8**

Ultra Street Fighter 2: TFC (Switch)
∅ Wertung: 5,5 // Test S. 42

Zwei Prügelspiele in einer Ausgabe, das gibt es selten! Schade aber, dass qualitativ Welten zwischen ihnen liegen. Diese Umsetzung des Retro-Klassikers wurde spielerisch dermaßen zurechtgestutzt, dass sie kaum Spaß macht. **4**

Wie viele andere auch war *Street Fighter 2* meine erste Erfahrung mit Prügelspielen. Seither kloppe ich gerne die ein oder andere Runde in dem Klassiker. Die Switch-Umsetzung ist allerdings arg arm an Neuheiten für den Preis. **6**

Street Fighter ist zwar auch nicht unbedingt meine Lieblingsserie, aber ich stehe – anders als Johannes – auf 2D-Prügler. Meiner Ansicht nach ist die HD-Version des Spiels ziemlich mies. Spielt lieber in Classic-Optik! **7**

Klassische Prügelspiele mit 2D-Seitenansicht sind mit Ausnahme der *Super Smash Bros.*-Reihe einfach nichts für mich. Seine Qualitäten kann und will ich dem Titel natürlich nicht absprechen, aber ich bin hier einfach raus. **5**

Minecraft: Switch Edition (Switch)
∅ Wertung: 7,5 // Test S. 44

Ich will dem Spiel seine Qualitäten nicht abstreiten und objektiv betrachtet kann ich den Reiz eines *Minecraft* verstehen. Subjektiv jedoch finde ich auch der Switch-Iteration wieder total langweilig und verzichte dankend drauf. **6**

Wie schon bei der Veröffentlichung für Wii U gilt für mich erneut: Ich finde es super, dass Fans nun noch eine Plattform mehr zur Wahl haben, für mich ist das blockige Sandkasten-Spiel aber immer noch nichts. **6**

Deutlich besser für unterwegs geeignet als die abgespeckte Mobile-Variante von *Minecraft*! Es gibt zwar keine so großen Welten wie auf der PS4 (oder gar dem PC), insgesamt ist die Umsetzung aber erfreulich vollständig. **9**

Minecraft begleitet mich seit etwa sieben Jahren mit wechselnder Intensität. Dank der Switch-Version bin ich mal wieder etwas tiefer in die Klötzchenwelt abgetaucht – und hatte dabei jede Menge Spaß! **9**

Disgaea 5 Complete (Switch)
∅ Wertung: 7,5 // Test S. 46

Strategie und Taktik sind nicht meine Genres. Trotz allem habe ich *Disgaea* damals auf der PS2 eine Chance gegeben und siehe da, ich hatte meinen Spaß. Insofern werde ich wohl auch in den Switch-Teil noch Zeit investieren. **7**

Bis es *Fire Emblem* nächstes Jahr endlich auf die Switch schafft, ist *Disgaea 5 Complete* spitze, um meinen Hunger nach Taktik-Rollenspielen zu stillen. Es ist witzig, tiefgängig und verdammt umfangreich. **8**

Seraphina nervt! Aber das passt zur schrillen Serientradition und spielerisch werden Freunde von Rundenstrategie hervorragend unterhalten. Konzentration ist ein Muss, sonst kriegt ihr auf die Nase. **8**

Sicher ein tolles Spiel und der Humor mag auch treffend sowie unterhaltsam sein. Leider kann ich mit dieser Art Spiele aber ähnlich wie mit 2D-Prügelspielen einfach nichts anfangen. Da hilft auch die gute Umsetzung nichts. **7**

Darksiders Warmastered Ed. (Wii U)
∅ Wertung: 7,0 // Test S. 47

Gerne hätte ich dem Titel an dieser Stelle neun Punkte verliehen, denn er überraschte und begeisterte mich beim ursprünglichen Release durch seine echt hohe Qualität. Die Acht muss aber trotz technischer Mängel drin sein! **8**

Ein klasse Action-Adventure mit einzigartigem Stil, das jedoch leider an der schwachen Hardware der Wii U leidet. Wer die Post-Apokalypse mit Protagonist Krieg noch nicht erlebt hat, dem kann ich das Abenteuer nur empfehlen. **7**

Während das Gameplay ordentlich ist, missfällt mir der Look. Der Titel wurde damals als eine Art *Zelda*-Ersatz für Zocker ohne Nintendo-Konsole angesehen. Switch-Besitzer haben mit *BotW* eine bessere Alternative. **6**

Toller und düsterer Titel, den ich für den Test erstmals in die Finger bekommen habe. Das Genre spiele ich gerne, leider hat mich die technische Umsetzung aber schwer enttäuscht. Wir haben 2017 und nicht 2007! **7**

Ever Oasis (3DS)
∅ Wertung: 8,25 // Test S. 48

Hui, angesichts dieses echt total nett gemachten Action-RPGs musste ich doch tatsächlich meinen seit März eingemotteten 3DS noch einmal entstauben! Ich hoffe sehr, dass wir ein Sequel für Switch spendiert bekommen! **9**

Die Mischung aus Action-Rollenspiel und simpler Aufbausimulation spricht mich gleich doppelt an und optisch weiß *Ever Oasis* auf dem 3DS ebenfalls zu überzeugen. Auf der Switch wäre es mir aber noch lieber! **8**

Sehr niedlich und durch das Wüsten-Setting sticht *Ever Oasis* angenehm aus dem Einheitsbrei heraus. Klar, so wie alle anderen würde ich das Spiel auch gern auf der Switch genießen, aber das kommt ja vielleicht noch. **8**

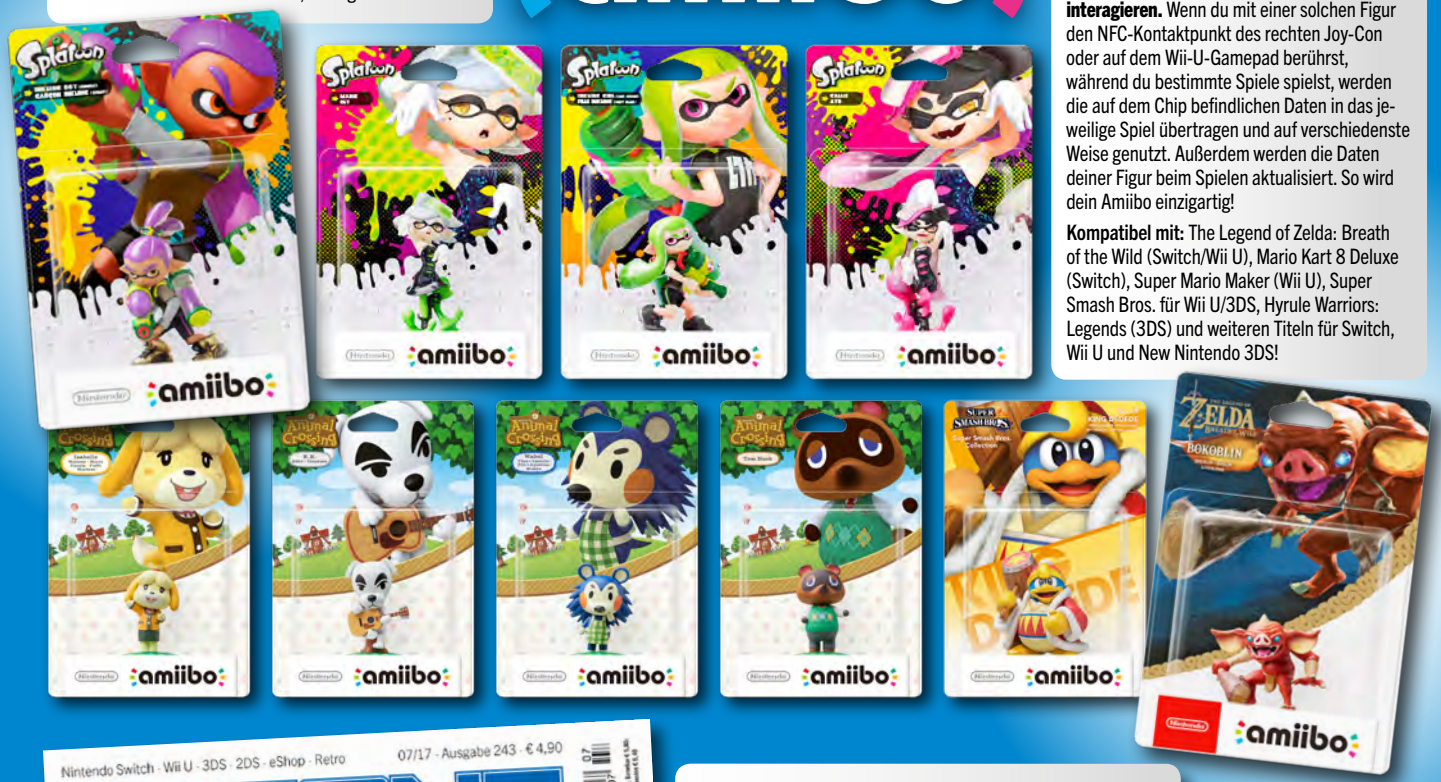
Angesichts der überlegenen Switch zocke ich auf dem 3DS nur noch beruflich. Das hat den großen Vorteil, dass ich in Kontakt mit unscheinbaren Titeln wie diesem hier komme, die sich dann als richtig gut herausstellen. **8**

Neue Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

amiibo



Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Mario Kart 8 Deluxe (Switch), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. für Wii U/3DS, Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Switch, Wii U, 3DS und Mobile. Stand: 14. Juni 2017.

Nintendo Switch

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Mai 2017		
eSHOP ACA Neogeo Blazing Star	Hamster	04. Mai 2017
NEU eSHOP ACA Neogeo Galaxy Fight: Univ. War.	Hamster	18. Mai 2017
eSHOP ACA Neogeo Garou: Mark of the Wolves	Hamster	11. Mai 2017
NEU eSHOP ACA Neogeo The King of Fighters '99	Hamster	25. Mai 2017
NEU eSHOP Astro Duel Deluxe	Panic Button	30. Mai 2017
NEU eSHOP Dark Witch Music Episode: Rudymical	Flyhigh Works	11. Mai 2017
S. 46 Disgaea 5 Complete	NIS America	26. Mai 2017
S. 44 Minecraft: Nintendo Switch Edition	Mojang	12. Mai 2017
S. 69 eSHOP NBA Playgrounds	Saber Interactive	09. Mai 2017
S. 68 eSHOP Thumper	Drool LLC	18. Mai 2017
S. 71 eSHOP Tumbleseed	aeiowu	04. Mai 2017
S. 42 Ultra Street Fighter 2: The Final Challengers	Capcom	26. Mai 2017
Juni 2017		
NEU eSHOP ACA Neogeo Last Resort	Hamster	01. Juni 2017
NEU eSHOP ACA Neogeo Sengoku	Hamster	15. Juni 2017
NEU eSHOP ACA Neogeo Shock Troopers 2nd Squad	Hamster	08. Juni 2017
S. 38 ARMS	Nintendo	16. Juni 2017
NEU eSHOP Bulb Boy	Bulbware	20. Juni 2017
NEU eSHOP Mighty Gunvolt Burst	Inti Creates	15. Juni 2017
UPDATE eSHOP Oceanhorn: Monster of Uncharted S.	FGD Games	22. Juni 2017
S. 70 NEU eSHOP Shantae: Half-Genie Hero	WayForward	08. Juni 2017
Juli 2017		
eSHOP FATE/Extella: The Umbral Star	Marvelous	21. Juli 2017
S. 18 Splatoon 2	Nintendo	21. Juli 2017
Weitere Ankündigungen		
eSHOP Abraca: Magic Games	Destructoid	Nicht bekannt
NEU eSHOP Aces of the Luftwaffe	HandyGames	2017
AeternoBlade II	Corecell Technology	Nicht bekannt
eSHOP Animal Rivals	Blue Sunset Games	Nicht bekannt
NEU Axiom Verge: Multiverse Edition	BadLand Games	August 2017
UPDATE eSHOP Battle Chasers: Nightwar	THQ Nordic	03. Oktober 2017
eSHOP Battle Sports Mekuru	Nintendo	Sommer 2017
eSHOP Bit Boy!! Arcade Deluxe	Bplus	2017
NEU eSHOP Blacksad	Microids	Winter 2018
NEU eSHOP Blade Strangers	Nicalis	Winter 2017
Cars 3: Driven to Win	Warner Bros. Ent.	28. September 2017
eSHOP Cube Life: Survival HD	Cypronia	2017
eSHOP Dandara	Raw Fury	Sommer 2017
UPDATE Dragon Ball Xenoverse 2	Bandai Namco	Herbst 2017
Dragon Quest X	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
eSHOP Earth Atlantis	Pixel Perfex	Nicht bekannt
S. 27 UPDATE FIFA 18	Electronic Arts	29. September 2017
Fire Emblem	Nintendo	2018
S. 20 Fire Emblem Warriors	Nintendo	Herbst 2017
NEU eSHOP Flashback – Remastered Edition	Microids	Winter 2017
eSHOP Flipping Death	Zoink Games	Nicht bekannt
NEU eSHOP Gear.Club	Micdroids	Winter 2017
NEU eSHOP GoNNER	Raw Fury	2017
NEU Harvest Moon: Light of Hope	Rising Star Games	2017/2018
eSHOP Infinite Minigolf	Zen Studios	2017
eSHOP Ira	Ore Creative	2017
NEU eSHOP Ittle Dew 2+	Nicalis	Herbst 2017
NEU Just Dance 2018	Ubisoft	26. Oktober 2017
S. 24 NEU Kirby für Nintendo Switch	Nintendo	2018
NEU Lego Marvel Super Heroes 2	Warner Bros. Interactive	Winter 2017
S. 16 NEU Mario + Rabbids Kingdom Battle	Ubisoft	29. August 2017
S. 31 NEU Metroid Prime 4	Nintendo	Nicht bekannt
eSHOP Minecraft: Story Mode	Telltale Games	Nicht bekannt
eSHOP Monopoly für Nintendo Switch	Ubisoft	2017
NEU eSHOP Monster Boy And The Cursed Kingdom	FDG Entertainment	2017
NEU Monster Hunter XX: Nintendo Switch Version	Capcom	Nicht bekannt
eSHOP Namco Museum	Bandai Namco	Sommer 2017
UPDATE NBA 2K18	2K Games	15. September 2017
eSHOP Party Golf	Giant Margarita	Nicht bekannt
eSHOP Payday 2	505 Games	2017
eSHOP Phantom Trigger	Tiny Build	2017
NEU eSHOP Piczle Lines DX	Rainy Frog Games	Nicht bekannt
eSHOP Pocket Rumble	Chucklefish Games	Nicht bekannt
NEU eSHOP Poi	PolyKid	2017
S. 25 NEU Pokémon für Nintendo Switch	Nintendo	Nicht bekannt
S. 25 NEU Pokémon Tekken DX	Nintendo	22. September 2017
Project Octopath Traveler	Square Enix	Nicht bekannt
eSHOP Puzzlebox	Bplus	2017
Rayman Legends Definitive Edition	Ubisoft	2017
Redout	Nicalis	2017
eSHOP RiftStar Raiders	Climax Studios	Nicht bekannt
UPDATE eSHOP Rime	Tequila Works	Herbst 2017
eSHOP Rise: Race the Future	VD-Dev	Nicht bekannt
eSHOP Rive	Two Tribes	Nicht bekannt
S. 29 NEU Rocket League	Psyonix	Winter 2017

Nintendo Switch (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
eSHOP Runner 3	Choice Provisions	Herbst 2017
eSHOP Shakedown: Hawaii	vBlank	2017
eSHOP Shaq-Fu: A Legend Reborn	Saber Interactive	Nicht bekannt
eSHOP Sine Mora EX	THQ Nordic	Sommer 2017
S. 31 Sonic Forces	Sega	Winter 2017
UPDATE eSHOP Sonic Mania	Sega	15. August 2017
eSHOP Stardew Valley	ConcernedApe	Sommer 2017
S. 26 NEU Starlink: Battle for Atlas	Ubisoft	Herbst 2018
eSHOP Steamworld Dig 2	Image & Form Games	Sommer 2017
Steep	Ubisoft	2017
S. 12 UPDATE Super Mario Odyssey	Nintendo	27. Oktober 2017
NEU Syberia 1	Microids	Sommer 2017
NEU Syberia 2	Microids	Herbst 2017
UPDATE Syberia 3	Microids	Frühling 2018
The Binding of Isaac: Afterbirth+	Nicalis	Sommer 2017
S. 29 UPDATE The Elder Scrolls V: Skyrim	Nintendo	Herbst 2017
NEU eSHOP The End Is Nigh	Nicalis	Herbst 2017
NEU eSHOP Tiny Barbarian DX	Nicalis	Herbst 2017
UPDATE Troll and I	Maximum Games	18. August 2017
S. 22 UPDATE Xenoblade Chronicles 2	Monolith Soft	Winter 2017
Yooka-Laylee	Playtonic	2017
S. 23 NEU Yoshi für Nintendo Switch	Nintendo	2018

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Mai 2017		
eSHOP Citadale – The Legends Trilogy	Nitrolic Games	04. Mai 2017
S. 47 Darksiders Warmastered Edition	THQ Nordic	23. Mai 2017
eSHOP Fifteen	RCMADIAX	04. Mai 2017
NEU eSHOP Pinball	RCMADIAX	18. Mai 2017
NEU eSHOP Rayman Advance (VC)	Ubisoft	25. Mai 2017
NEU eSHOP Rayman 3: Hoodlum Havoc (VC)	Ubisoft	25. Mai 2017
NEU eSHOP Shovel Knight: Specter of Torments	Yacht Club Games	11. Mai 2017
NEU eSHOP Super Star Soldier (VC)	Konami	18. Mai 2017
eSHOP Triple Breakout	nuGAME	04. Mai 2017
NEU eSHOP WinKings	Lemondo Games	11. Mai 2017
Juni 2017		
NEU eSHOP A Drawing's Journey	M.R. Games	01. Juni 2017
NEU eSHOP Armored ACORNs: Action Squirrel S.	Nexcra	01. Juni 2017
NEU eSHOP Blazing Lazers (VC)	Konami	08. Juni 2017
NEU eSHOP Block Zombies!	Nostatic Software	08. Juni 2017
S. 71 NEU eSHOP Bonk's Revenge (VC)	Konami	01. Juni 2017
NEU eSHOP Cubit The Hardcore Platformer Robot	CoderChild	08. Juni 2017
NEU eSHOP Preston Sterling	MiracleBoxGames	01. Juni 2017
NEU eSHOP Sphere Slice	RCMADIAX	08. Juni 2017
Weitere Ankündigungen		
eSHOP Action Henk	Curve Digital	2017
eSHOP Battle Princess Madelyn	Cbit Games	Ende 2017
Cars 3: Driven to Win	Warner Bros. Ent.	28. September 2017
eSHOP Drop It: Block Paradise!	Zenfa Productions	Anfang 2017
Earthlock: Festival of Magic	Snowcastle Games	2017
eSHOP Hive Jump	Graphite Lab	2017
NEU Just Dance 2018	Ubisoft	26. Oktober 2017
eSHOP Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2017
eSHOP Pinball Arcade	FarSight Studios	2017
eSHOP The Unlikely Legend of Rusty Pub	Gory Detail	2017
eSHOP World to the West	Rain Games	Sommer 2017

METROID: SAMUS RETURNS (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 15. September 2017

(New) 3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Mai 2017		
Cooking Mama: Sweet Shop	Rising Star	25. Mai 2017
NEU eSHOP Drancia Saga	Circle Entertainment	25. Mai 2017
S. 69 eSHOP Elliot Quest	PlayEveryWare	11. Mai 2017
Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia	Nintendo	19. Mai 2017
NEU eSHOP I am an air traffic controller A. H. N.	Sonic Powered	25. Mai 2017
NEU eSHOP Mononoke Forest	Gamedo	25. Mai 2017
NEU eSHOP Pixel Hunter	Lemondo Games	11. Mai 2017
NEU eSHOP Triple Breakout	nuGame	11. Mai 2017
Juni 2017		
NEU eSHOP Drone Fight	Circle Entertainment	01. Juni 2017
S. 48 Ever Oasis	Nintendo	23. Juni 2017
S. 50 UPDATE Harvest Moon: Dorf des Himmelsb.	Rising Star	01. Juni 2017
NEU eSHOP I am an air traffic controller A. H. H.	Sonic Powered	08. Juni 2017
S. 51 UPDATE Landwirtschafts-Simulator 18	Focus Home Interactive	06. Juni 2017
NEU eSHOP Mysterious Stars 3D: A Fairy Tale	Collavier	08. Juni 2017
NEU eSHOP Mysterious Stars 3D: Road To Idol	Collavier	01. Juni 2017
NEU eSHOP Of Mice and Sand	Circle Entertainment	08. Juni 2017
RPG Maker Fes	NIS America	23. Juni 2017
UPDATE Runbow Pocket	13AM Games	20. Juni 2017
NEU eSHOP Shovel Knight: Specter of Torment	Yacht Club Games	02. Juni 2017
Juli 2017		
Dr. Kawashimas diabolisches Gehirn-Jogging	Nintendo	28. Juli 2017
Hey! Pikmin	Nintendo	28. Juli 2017
UPDATE Miitopia	Nintendo	28. Juli 2017
Weitere Ankündigungen		
NEU eSHOP Alchemic Dungeons	Circle Entertainment	Nicht bekannt
eSHOP Antipole DX	Saturnine Games	2017
eSHOP Chicken Wiggle	Atooi	2017
eSHOP Creeping Terror	Sushi Typhoon Games	2017
Cube Creator DX	Arc System Works	Nicht bekannt
Culdcept Revolt	NIS America	01. September 2017
eSHOP Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2017
Dragon Quest Monsters: Joker 3 Professional	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
eSHOP Drancia Saga	CIRCLE Entertainment	Nicht bekannt
Etrian Mystery Dungeon 2	Atlus	Nicht bekannt
NEU Etrian Odyssey V: Beyond the Myth	Deep Silver	Winter 2017
Fire Emblem Warriors	Koei Tecmo Games	Herbst 2017
eSHOP Forma.8	MixedBag	Nicht bekannt
eSHOP Great Detective Pikachu	Nintendo	Nicht bekannt
eSHOP Grinsia	Nicalis	2017
Kirby für Nintendo 3DS	Nintendo	Winter 2017
eSHOP Kirby Blowout Blast	Nintendo	Sommer 2017
Layton's Mystery Journey: K. a. t. M. C.	Level-5	2017
S. 30 NEU Mario & Luigi: Superstar Saga + B. Sch.	Nintendo	06. Oktober 2017
S. 28 NEU Metroid: Samus Returns	Nintendo	15. September 2017
NEU eSHOP Mighty Gunvolt Burst	Inti Creates	Nicht bekannt
Mighty No. 9	Comcept	2017
eSHOP Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2017
eSHOP Mixed Messages	Activision	2017
Monster Hunter Stories	Capcom	Herbst 2017
Monster Hunter XX	Capcom	Nicht bekannt
Omori	Omocat	Nicht bekannt
NEU eSHOP Pokémon Gold & Silber (VC)	Nintendo	22. September 2017
S. 30 NEU Pokémon Ultrasonne & Ultramond	Nintendo	17. November 2017
Puzzle & Dragons X	GungHo Online Ent.	Nicht bekannt
NEU Radiant Historia: Perfect Chronology	Deep Silver	Frühling 2018
Rise: Race the Future	VD-Dev	2017
eSHOP Shakedown Hawaii	vBlank	2017
UPDATE Shin Megami Tensei: Strange Journey Redux	Deep Silver	Frühling 2018
eSHOP Spheroids	Eclipse Games	2017
Story of Seasons: Trio of Towns	Marvelous	Nicht bekannt
eSHOP Strike Force Foxx	Big John Games	2017
eSHOP Swords & Soldiers 3D	Circle Entertainment	2017
The Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
eSHOP The Unlikely Legend of Rusty Pub	Glory Detail	2017
eSHOP Warlock's Tower	Midipixel Studio	2017
eSHOP Whoa Dave!	Gaijin Games	2017
Yu-Gi-Oh! Saikyo Card Battle	Konami	2017

Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
2017		
Animal Crossing	Nintendo	2017
NEU PokéLand	The Pokémon Company	Nicht bekannt
UPDATE Pokémon: Karpador Jump	The Pokémon Company	25. Mai 2017
NEU The Legend of Zelda	Nintendo	Winter 2017

METROID PRIME 4 (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** Nicht bekannt

NEU

MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE (SWITCH)

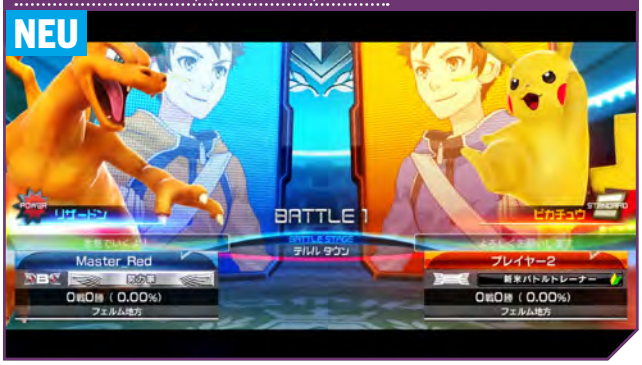
Hersteller: Ubisoft **Genre:** Strategie **Termin:** 29. August 2017

NEU

POKÉMON TEKKEN DX (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Kampfspiel **Termin:** 22. September 2017

NEU



POKÉMON ULTRASONNE & ULTRAMOND (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 17. November 2017

NEU

Beat 'em Up

Nintendo setzt seine Mehrspieler-Offensive fort und dringt mit *ARMS* ins 3D-Prügler-Genre vor. Wie sich das Ergebnis schlägt, haben wir in unzähligen Prügeleien unter die Lupe genommen.

Mario Kart 8 Deluxe, *Splatoon 2*, *Pokémon Tekken Deluxe* – und halt *ARMS*: Nintendo geht, was Mehrspieler-zentrierte Spiele betrifft, seit dem Start der Switch voll in die Offensive. Dies geschieht wohl nicht zuletzt, um den Mehrwert der (kürzlich auf 2018 verschobenen) Bezahl-Onlinedienste der neuen Konsole zu rechtfertigen. Doch wenn dabei derart verlässlich so gelungene und verschiedenartige Titel herauskommen wie *ARMS*, wollen wir uns nicht beschweren. So, wie *Splatoon* das Mehrspieler-shooter-Konzept nahm und ihm seinen ganz eigenen Stempel aufdrückte, ist der kunterbunte Prügelspaß ein 3D-Beat-'em-Up, wie es nur aus dem Hause Nintendo kommen kann. Das fängt beim gelungenen Artstyle an, manifestiert sich aber primär durch das ungewöhnliche Spielprinzip: Zwei bis vier Duellanten (im Team oder jeder gegen jeden) finden sich in verschiedenartigen Arenen wieder und geben sich auf die Mütze. So weit, so gewöhnlich, doch was die *ARMS*-Heroen von den Prügelknaben anderer Kampfspiele unterscheidet, sind ihre auf mehrere Meter ausfahrbaren Arme. Um unseren Widersachern zu zeigen, wer der Chef ist, ist es also nicht notwendig, nahe an sie heranzugehen. Stattdessen können wir ihnen auch aus der anderen Ecke der Manege ordentlich einheizen – einen gut gezielten Faustschlag vorausgesetzt. Die Steuerung ist dabei relativ simpel, zeigt aber Genre-typisch, sobald man einige Zeit gespielt hat und ihre Kniffs und Tricks gelernt hat, was alles möglich ist: Mit dem linken Analogstick bewegen wir uns hin und her, die zwei hinteren Schultertasten lassen unsere Fäuste lossausen; per Front-Buttons führen wir einen Sprung aus, tätigen einen kurzen Dash in eine beliebige Richtung und laden unsere linke beziehungsweise rechte Faust für besonders mächtige Schläge auf. Weiterhin mit dem linken Analogstick können wir die „Flugrichtung" eines auf den Weg geschickten Armes beeinflussen und somit auch Gegner treffen, die nicht direkt vor uns herumhampeln. Außerdem können wir, sobald sich eine Leiste gefüllt hat und wir die beiden vorderen Schultertasten gedrückt haben, einen ganz besonders durchschlagskräftigen Spezialangriff ausführen. All das funktioniert wirklich klasse, ist aber nur eine von drei primären Steuerungsmethoden.

BUNTE ARM-EE: DIE KÄMPFERRIEGE

Mit *ARMS* etabliert Nintendo nicht nur eine neue Marke, sondern auch eine bunte Riege an neuen Protagonisten. Wir stellen sie vor!

Haben wir durch ausgiebiges Prügeln unsere Spezialleiste gefüllt, können wir eine besonders mächtige und nach Waffen individuelle Attacke aktivieren.

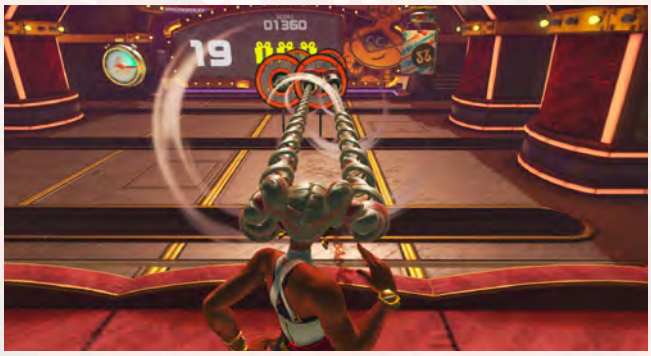
Im Spielmodus „Basketball“ für zwei Teilnehmer befördern wir unser Gegenüber mit Würfen oder Spezialangriffen in den Korb. Das macht aber nur kurzzeitig Spaß.

Gameplay mit ARMS und Fuß

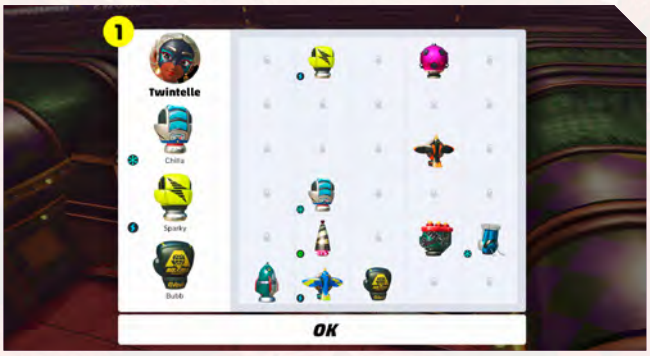
Wer nicht mit Joy-Cons plus Grip oder dem Pro Controller ran will, der kann auch die nicht im Grip verbaute – und von Nintendo hauptsächlich in den Fokus gestellte – Bewegungssteuerung des Titels verwenden. Dann schlagen wir mittels simpler Vorwärtsbewegungen der Controllerhälften zu, steuern auf dieselbe Weise den Winkel der Attacken und aktivieren den Block (was ansonsten geschieht, wenn wir den linken Analogstick drücken) und bewegen ebenfalls derart unsere Figur über das Spielfeld. Diese Vierfach-Belegung hört sich überladen an, funktioniert aber in der Praxis erstaunlich gut. Alle anderen Aktionen wurden gut erreichbar auf verschiedene Knöpfe gelegt. Die Bewegungssteuerung macht jede Menge Spaß und ist meilenweit vom berüchtigten Wii-Gefuchtel entfernt. Allerdings: Etwas präziser prügelt es sich dennoch mit dem Gamepad. Gelegenheitsspieler werden aber mit beiden Varianten glücklich. Lediglich von der Einzel-Joy-Con-Variante raten wir ab, denn diese sorgt in null Komma nix für schmerzende Finger. Wer erfolgreich kämpfen will, muss aber nicht nur die Steuerung in Fleisch und Blut übergehen lassen, sondern auch die richtige Wahl bei seiner Spielfigur treffen. Alle zehn verfügbaren Haudegen

Die Eins-gegen-Eins-Duelle sind das Herzstück des Spiels und machen auch mit Abstand am meisten Spaß. Gute Reflexe, die richtige Wahl sowohl der Figur als auch der Waffen und ein geschickter Umgang mit der ungewöhnlichen Steuerung sind Pflicht!

Im Spielmodus „Hundertkampf“ treten wir in zehn Wellen gegen – was für ein Twist! – einhundert Gegner an, deren Angriffswille sukzessive zunimmt. Der Modus macht Spaß und bis man ihn mit allen Kämpfern bestritten hat, vergeht einige Zeit.



Um neue Waffen freizuschalten, genügt es nicht, diese einfach mit erspielten Punkten zu kaufen. Stattdessen setzen wir sie ein, um in einem Minispiel anzutreten …



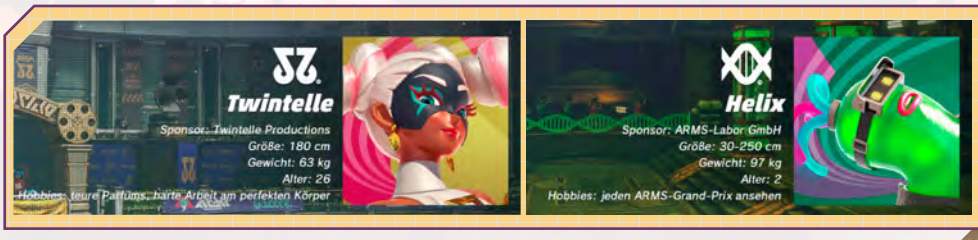
… in dem wir Ziele zerstören und Item-Boxen öffnen. Anschließend wandern die erspielten neuen Angriffs-Handschuhe in unsere Sammlung und stehen dort zur Verfügung.

Diese ebenso mysteriöse wie furchterregende Maske namens Hedlok stülpt sich in verschiedenen Spielmodi gewaltsam über das Haupt des Rivalen und greift dann mit gleich sechs Armen auf einmal an. Dagegen zu bestehen ist eine echte Herausforderung.

(Details zu ihnen im fortlaufenden Extrakasten) unterscheiden sich stark hinsichtlich Geschwindigkeit, Angriffskraft, Standfestigkeit und anderen Attributen. Zudem verfügt jede Figur über Spezialfähigkeiten. Ninjara etwa kann sich kurz durch die Luft teleportieren, Ribbon Girl in der Luft weitere Sprünge ausführen und Twintelle kann ankommende Angriffe kurzzeitig verlangsamen. Hier liegt aber auch eine Schwäche des Spiels: So toll es ist, dass die Kämpfer dermaßen unterschiedlich funktionieren, so offenbaren sich dadurch auch einige Balancing-Probleme, da manche Figuren anderen durch ihre Kräfte deutlich überlegen sind. Besonders auffällig wird das in Duellen für drei oder vier Spieler: Nicht nur sind diese Matches vollkommen unübersichtlich, mit dem falschen Kämpfer passiert es oft, dass man hier rasch überhaupt kein Land mehr sieht. Keine Frage: Am besten spielt sich *ARMS* in klassischen Zweier-Duellen!

Fehdehandschuhe de luxe

Ein weiterer über Sieg und Niederlage entscheidender Faktor und gleichzeitig einer, der die Balancing-Probleme wieder ein wenig ausgleicht, sind die frei wählbaren Waffen-artigen Handschuhe, von denen wir stets drei auf einmal mit uns tragen und vor den Kämpfen wechseln können. Pro Figur stehen uns hierbei bis zu 30 Varianten zur Verfügung, welche sich stark unterscheiden und mit dermaßen unterschiedlichen Spezialfähigkeiten daherkommen, dass sie zum Beispiel eine eigentlich behäbige Figur in einen flinken Allrounder verwandeln oder einen eher defensiven Kämpfer zur Angriffsmaschine mutieren lassen. Von normalen Boxhandschuhen über feuerspeiende Exemplare bis hin zu riesigen Metallkugeln, Drachen-Laserkanonen und zielsuchenden Raketen ist hier für jeden Geschmack was dabei. Cool: Linker und rechter Arm sind sogar frei kombinierbar. Je nach pro Arm gewählten Waffen unterscheiden sich auch die aktivierbaren Spezialangriffe. Freischalten können wir die neuen Fäustlinge übrigens in einem speziellen Modus, in dem wir für gewonnene Kämpfe und andere Aktivitäten erhaltene Punkte investieren und dann in einem kurzweiligen, zeitlich begrenzten Zielscheiben-Minispiel antreten können. Schlagen wir uns darin gut, können wir die Spielzeit erhöhen und auf einen Schlag gleich mehrere Gewinne freischalten – oder im gegenteiligen Fall auch leer ausgehen. Das macht durchaus Laune und sorgt für zusätzliche Spielzeit, was angesichts des doch recht knapp bemessenen Spielumfangs (gerade für Solisten) positiv hervorzuheben ist. Uns erwarten der „Grand Prix“, in dem wir alleine oder zu zweit in zehn Matches und sieben verschiedenen Schwierigkeitsgraden gegen die KI antreten, mit „Versus“ klassische Kämpfe sowie eine Sammlung von Nebenmodi. „Standardkampf“ und „Ranglistenkampf“ lassen und derweil in Online-Spaßkämpfen und gewerteten Online-Duellen um den Sieg kämpfen und in den Modi „Freunde“ sowie „Lokal“ ziehen wir wahlweise on- oder offline gegen Bekannte ins Feld. Schade: Nur in letztgenannten Varianten und im Versus können wir Voreinstellungen vornehmen und zum Beispiel Items deaktivieren, welche zwar für Abwechslung sorgen, aber auch ein oftmals störendes Zufalls-Moment in die Kämpfe bringen. So erscheinen sporadisch Gegenstände, die unsere Energie beziehungsweise unsere Spezialleiste wieder auffüllen sowie Bomben, die uns einen ganzen Batzen Energie auf einmal abziehen. Alles schön und gut – warum Nintendo uns die Entscheidung, ob wir gezielt nach rein skillbasierten Duellen



„Volleyball“ schreibt, wie auch „Basketball“, die Regeln des zugrunde liegenden Sports *ARMS*-gerecht um. Der Ball explodiert nach einer Weile und wir müssen durch Schläge sicherstellen, dass dies auf dem Feld des Feindes passiert. BUMM!

suchen wollen, wie bei so vielen Spielen in der Vergangenheit wieder einmal vorenthält, ist uns nicht verständlich. Ebenso lassen sich die Arenen nicht frei wählen und im Zufallskampf steht es uns nicht einmal frei, ob wir normale Matches bestreiten oder Online-Versionen der aus dem „Versus“-Modus bekannten Minispiele erleben wollen. Diese Zusatzmodi sind zwar ein netter Zeitvertreib (neben *ARMS*-Varianten von Basketball und Vollayball und einer kompetitiven Version des Item-Freischaltspiels können wir hier auch gegen Wellen von 100 Gegnern sowie in Viererduellen antreten), aber auch nichts Weltbewegendes. Der Modus „Ranglistenkampf“ war in unseren Testsessions vor dem Release des Spiels noch sehr spärlich besucht, lässt aber ebenfalls kaum eigene, das Gameplay betreffende Einstellungen zu.

Die Kämpfe werden ab drei Spielern ein wenig und ab vier Teilnehmern hoffnungslos unübersichtlich. Im Splitscreen ist der Chaos-Faktor sogar noch einmal höher.

Das Zielschießen „Ins Schwarze“ ist der vermutlich langweiligste Modus des Spiels.

Kleiner Inhalt, großes Tennis

Immerhin, mit wie bereits erwähnt zehn Kämpfern und ebenso vielen Maps, die noch dazu häufig interaktive Elemente wie ein verstecktes Trampolin beinhalten, ist während der Gefechte selbst für jede Menge Abwechslung gesorgt. Und auch, wenn bezüglich des Umfangs sowie der Online-Funktionen bisher noch viele Wünsche offen bleiben, erfüllt *ARMS* seine wichtigste Aufgabe mit Bravour – es macht einfach unverschämt viel Spaß. Sofern die versprochenen kostenlosen Updates nach Release ebenso hochwertig ausfallen, kommen goldene Zeiten auf uns zu.

Lukas Schmid

MEINUNG
Lukas Schmid

„Etwas arm an Inhalt, aber spielerisch toll gelungen und wirklich sehr unterhaltsam.“

Damit mich ein Kampfspiel auf Dauer fesselt, muss es schon etwas sehr richtig machen, denn oftmals verliere ich angesichts des immergleichen Match-Ablaufs relativ schnell die Lust. Nach *Super Smash Bros.* (in seinen diversen Iterationen) gelingt es Nintendo mit *ARMS* bereits das zweite Mal, mich als Dauer-Fan zu gewinnen, denn obwohl ich für diesen Test bereits zahlreiche Stunden in den Titel investiert habe, juckt es mich nach wie vor regelmäßig in den Fingern, „nur noch ein“ Online-Match zu bestreiten oder mich „nur noch einmal“ durch den Grand-Prix-Modus zu prügeln! Sehr schön! Alleine der doch recht magere Umfang sowie die beschränkten Options-Einstellungsmöglichkeiten im Online-Multiplayer stören mich – ich hoffe, dass hier mit den kommenden Download-Inhalten und Patches nachgebessert wird.

ARMS

Termin: 16. Juni 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 8
Bunt, stilistisch einzigartig und ungemein rund – technisch ähnlich gelungen wie *Splatoon* und *Mario Kart 8*.

SOUND 8
Sprache/Text: -/Deutsch
Einprägsame, Ohrwurm-verdächtige, fröhliche Feel-good-Melodien und gut gelungene Soundeffekte.

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro Controller, HD Rumble
Die Single-Joy-Con-Variante sorgt für ordentlich Fingerschmerzen, mit beiden Joy-Cons funktioniert's hingegen klasse. Wer die volle Präzision will, greift aber zum Grip oder idealerweise zum Pro Controller.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht
Tatsächlich machen die kunterbunten *ARMS*-Prügeleien auch alleine jede Menge Spaß, zumal die Gegner-KI auf den höheren Stufen überraschend smart agiert. Allerdings ist der Umfang für Solisten relativ beschränkt.

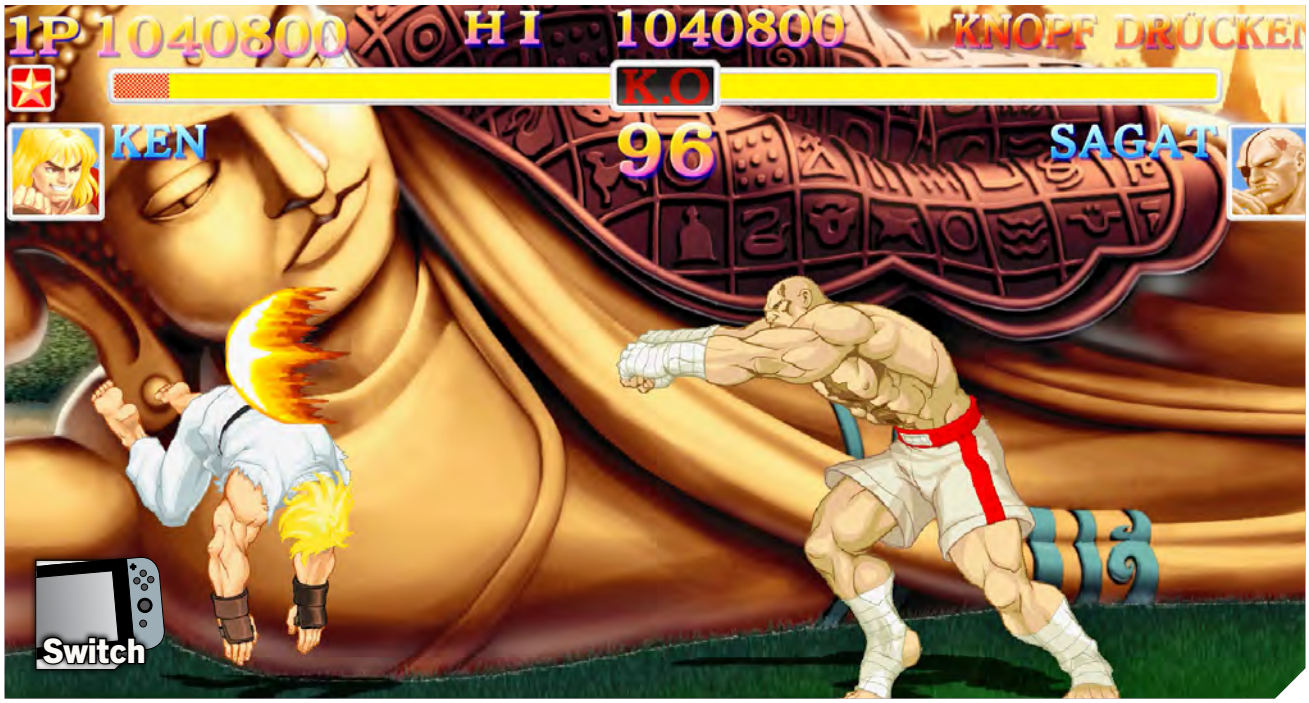
MEHRSPIELER 9
Spieler online: 2-4 **Spieler offline:** 2-4
Im Mehrspielermodus spielt *ARMS* – wie erwartet – seine Trümpfe voll aus. Die zusätzlichen Modi neben den Kämpfen sind zwar eher belanglos und ab drei Teilnehmern wird's chaotisch, das sind aber nur Mini-Makel.

PRO / CONTRA
- ++ Kreatives, neuartiges Spielprinzip
- + Sehr unterschiedliche Kämpfer
- + Umfangreiches „Waffen“-Arsenal
- + Sehr sympatischer, bunter Grafikstil
- – Relativ wenig Umfang
- – Unnötige Glück-basierte Items
- – Keine Item-Deaktivierung im Online-Multiplayer
- – Balancing-Probleme, vor allem ab drei Spielern

WERTUNG/FAZIT

82

„Etwas mehr Inhalt wäre schön gewesen, aber das Vorhandene ist wirklich klasse!“



ULTRA STREET FIGHTER 2 THE FINAL CHALLENGERS

Beat'em Up Neuer Look, Online-Modus und Sensor-Hadoukens: Die wohl berühmteste Schlägerei der Videospielgeschichte gibt sich auf Nintendos Switch die Ehre! Aber ist es auch eine?

Mit *Street Fighter Alpha 3* hat die Beat-'em-Up-Reihe vor knapp 20 Jahren ihre Perfektion erreicht – ist einfach so. Alles, was heutzutage noch als 2D-*Street Fighter* auf unseren Konsolen landet, muss sich an diesem Meisterwerk messen lassen. Wenig überraschend schafft das die Switch-Version des aufgebohrten *Super Street Fighter 2 Turbo* nicht – es hat einfach deutlich weniger Features, weniger Kämpfer, weniger Stages und einen komplett anderen Gameplay-Ansatz zu bieten. Es gibt keine Recovery-Rollen, keine Alpha Counter, nur eine einzige durch Attacken aufladbare Super Combo pro Charakter (also quasi der A-ism-Stil, für alle, die sich auskennen) und auch keine wechselbaren Kampfstile. Lediglich einige der Moves wurden neu balanciert und das Combotiming leicht verändert. Das Gameplay deswegen pauschal als schlechter zu bezeichnen, wäre aber unfair! Denn: *The Final Challengers* hat sich zur Wahrung seines einstigen Handlings ganz bewusst für die Reduzierung seines Kampfsystems entschieden. Selbst die Slowdowns nach besonders heftigen Combos, an denen das SNES seinerzeit aufgrund technischer Beschränkungen litt, wurden bis ins Detail beibehalten. Simulierte Slowdowns quasi, um eine möglichst exakte Rekonstruktion des

„Round 1: Fight!" Links seht ihr das Duell Ryu gegen T. Hawk im klassischen Design. Man beachte die Pixelgrafik der Figuren und der Hintergründe sowie die Seitenbalken des 4:3-Formats. Auf der rechten Seite erkennt ihr dieselbe Szene in glorreichem HD-Look, angepasst an das 16:9-Breitbildformat. Auch die Stimmen der Figuren dürft ihr wählen.

originalen Spielgefühls anzubieten. Und es wirkt! Unser Daumen kann praktisch keinen Unterschied zur echten SNES-Version feststellen – und ihr dürft uns wohl glauben, dass dieser Daumen in den letzten 25 Jahren Straßenschlägerei einige tausend Kämpfe in allen nur möglichen Iterationen der Serie mitgemacht hat.

Packt euch 'nen Kumpel!

Was hat *Ultra Street Fighter 2* nun abseits des leicht modifizierten Handlings zu bieten? Zunächst zweierlei Designs: Ihr könnt euch zwischen dem klassischen SNES-Look (in 4:3) und einer herrlich gezeichneten, rasiermesserscharfen Remake-Optik (selbstredend in 16:9) entscheiden. Der generalüberholte Stil macht einen verdammt guten Eindruck, zumal er das Gameplay des Originals in keiner Weise beeinträchtigt. Unabhängig von der Grafikeinstellung könnt ihr euch auch für die klassischen und die neuen Stimmen der Charaktere entscheiden – nur für den Fall, dass euch Sagat 2.0s irgendwie nach Homer Simpson klingende Kampfkommentare ein wenig nerven sollten. Apropos Charaktere: Zu den New Challenger-Kämpfern wie T. Hawk, Fei Long, Cammy und Dee Jay gesellen sich auch noch die Remix-Fighter Evil Ryu und Violent Ken sowie Herr Overpowered himself, Akuma. Aufseiten der Spielmodi dürft ihr euch auf die klassische Arcade-Welttournee, Versus und einen Trainingsmodus freuen. Besonders hervorzuheben wären dann noch, erstens, die Online-Duelle. Die liefen bei uns innerhalb europäischer Gefilde tatsächlich butterweich, bei unseren Zweikämpfen gegen Teilnehmer aus Übersee mussten wir aber mit erheblichen Lagspikes und Slowdowns klarkommen. Und, zweitens, der Kumpelkampf. In *Street Fighter Alpha 3* hieß der noch „Dramatic Battle": Zusammen mit einem lokalen Freund oder der verbündeten CPU kämpft ihr hier zu zweit gleichzeitig im Koop (!) gegen einen Computergegner – seit 20 Jahren einer der unterhaltsamsten *Street Fighter*-Spielmodi überhaupt, bei dem so richtig die Luzi auf dem Bildschirm abgeht! Neben einem Charakter-Farbeditor und einem gigantischen, über 1.400 Illustrationen umfassenden digitalen Artbook verdient dann noch ein Detail etwas Aufmerksamkeit: der Spielmodus „Weg des Hado". Dabei handelt es sich um das obligatorische Switch-Gimmick, werdet ihr hier doch in die Haut von Serienstar Ryu verfrachtet und dürft aus der First-Person-Ansicht anstürmende Gegner erledigen. Das tut ihr mit den beiden Joy-Cons in euren Händen, mit denen ihr (relativ krude) die tatsächlichen Bewegungen des *Street Fighter*-Helden mit euren eigenen Armen nachzustellen versucht. Das macht durchaus ein paar Minuten Spaß, am Ende ist und bleibt es aber nur ein simples Schaulaufen der Sensorsteuerung. Trotzdem: nette Zugabe.

In „Der Weg des Hado" dürft ihr als Serien-Superstar Ryu aus der Ego-Perspektive auf allerlei Feindvolk eindreschen. Natürlich per Gyro-Steuerung.

Aufladbare Super Combos sind mit dabei, allerdings pro Charakter nur eine. Ihre Energie verpufft zudem nach jeder Runde, nutzt sie also schnell!

Ein Balrog ohne Feuer

Wo wir gerade beim Thema Joy-Cons sind: *The Final Challengers* lässt sich mit mehreren Steuerinstrumenten befehligen, darunter auch der Pro Controller. Zu genau diesem würden wir euch auch dringend raten, zumal sich die Button-Belegung für alle Charaktere im Spiel sehr genau sowohl für Anfänger als auch Profis anpassen lässt. Man *kann* *Ultra Street Fighter 2* allerdings auf Wunsch mit einem einzigen Joy-Con spielen. Man *kann* auch mit einem frisierten 50er-Roller auf die Autobahn fahren und sich dort ein Rennen mit den Lastwagen auf der rechten Spur liefern. Beides dürfte aber in kürzester Zeit zu Schmerzen in zahlreichen eurer Körperteile führen. *Ultra Street Fighter 2: The Final Challengers* ist ein Spiel wie Blattgold. Es trägt nach wie vor einen zeitlosen Glanz, der wohl nie verblassen wird, ist aber auch einfach verdammt dünn. Ungefähr den Wert des Edelmetalls hat übrigens auch die Software selbst – das Preisschild von schamlosen 40 Euro für das ordentliche, aber letztendlich eben nur zum x-ten Mal neu aufgelegte *Super Street Fighter 2 Turbo* ist vielleicht eines der ganz wenigen Dinge, zu denen selbst Guiles Stage-Musik nicht passt.

Benjamin Kegel

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Ich will es ja nicht als den Dan Hibiki der Serie bezeichnen, aber …"

Der feine Grat zwischen „Klassiker" und „Veraltet" ist verdammt schmal – und *The Final Challengers* tut sich schwer damit, dieser dünnen Linie treu zu bleiben. Wenn das Spiel dann doch mal umkippt, dann leider eher in Richtung „Veraltet". Mit Ausnahme der Online-Modi war alles, was *Ultra Street Fighter 2* herzuzeigen hat, während der Alpha-Serie schon da und deutlich besser ausgebaut. Der Grafikstil war damals zwar nicht in ganz so feinem HD gezeichnet (klar, gab es 1998 halt auch noch nicht), dafür waren die Effekte bei weitem intensiver als nun auf der Switch. Mein Urteil zu *The Final Challengers*? Es ist ein nettes Museumsstück in neuem Gewand, auf einen Seniorenrabatt solltet ihr bei einem Besuch des Altmeisters aber nicht hoffen.

Ultra Street Fighter 2: TFC

Termin: 26. Mai 2017
Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
Gar keine Frage, die frisierte Version macht richtig was her! Der klassische Pixel-Look ist eine tolle Zugabe zur Neuinterpretation in HD.

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
„Japan!" schallt es klassisch aus den Boxen, wenn euer Flieger zum nächsten Kampf landet. Zweierlei Stimmen für die Charaktere und fein abgemischte Tracks runden den guten Klang ab.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller, HD Rumble
Die Kommandos selbst sind extrem präzise, so wie es sein soll. Kenner haben das Spiel sofort wieder auf dem Daumen. Die Button-Belegung lässt sich für jeden Kämpfer separat einstellen.

EINZELSPIELER 6
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (7 Stufen)
Das Gameplay selbst ist ganz bewusst reduziert – bleibt deswegen aber auch ziemlich flach.

MEHRSPIELER 7
Spieler online: 2 **Spieler offline:** 2
Mit einem echten Gegner (oder Partner) macht es mehr Spaß, altbacken ist es aber trotzdem.

PRO / CONTRA
- ++ Fantastischer HD-Look, knackscharf gezeichnet
- \+ Lässt sich wie gewohnt superb steuern
- \+ Originaler Look und Stimmen sind auch dabei
- \+ Über 1.400 Illustrationen als digitaler Bonus
- – Online-Spielmodi und Koop-Teamkämpfe
- – Deutliche Lagspikes bei Übersee-Onlineduellen
- – „Der Weg des Hado" hätte mehr hergeben können
- – Reduziertes, altbacken wirkendes Gameplay
- –– Preis/Leistungsverhältnis bringt euch ins Taumeln

WERTUNG/FAZIT

70

„Hommage an einen Klassiker, der zu viel Hommage und zu wenig Spiel ist."

MINECRAFT
NINTENDO SWITCH EDITION

Adventure Das Lego ohne Bauteile-Grenze gibt es nun vollumfänglich auch für unterwegs. Wie immer gilt: *Minecraft* ist das, was ihr daraus macht!

Minecraft ist bekanntermaßen eine Erfolgsgeschichte, die ihresgleichen sucht. Das ist keine neue Erkenntnis, immerhin ist das Klötzchenspiel des schwedischen Entwicklers Notch das zweiterfolgreichste Spiel aller Zeiten – direkt nach dem weltbekannten *Tetris*. Und auch hier nahm alles seinen Anfang mit nur einer einzigen Person, die zur richtigen Zeit eine (sehr) gute Idee hatte. Dank der Switch-Edition nagt *Minecraft* nun vermutlich noch ein bisschen mehr am Videospiele-Thron des russischen Knobelspiels. Zu Recht, wie wir finden. Vorausgesetzt, ihr könnt mit der (gefühlt) grenzenlosen Freiheit umgehen, die euch *Minecraft* ermöglicht.

(Fast) grenzenlose Welten

Zumindest so viel Freiheit, wie eine 3.072 mal 3.072 Blöcke große Fantasiewelt zu bieten hat. So viel Raum bietet eine *Minecraft*-Map auf der Switch nämlich maximal, was im Universum des Klötzchenspiels einer mittleren Größe entspricht. Das ist ein großer Fortschritt zu den lediglich 864 x 864 Blöcken großen Karten der Wii-U-Version, aber eine ganze Ecke weniger als die 5.120 mal 5.120 Quader umfassenden Welten auf PS4 und Xbox One. Ganz zu schweigen von *Minecraft* auf dem PC, denn hier können Welten noch mal um ein Vielfaches größer sein als auf sämtlichen Konsolen.

Abgesehen davon hat sich seit dem Ableger für Wii U gar nicht so arg viel getan. Sowohl im TV- als auch im Handheld-Modus läuft das Spiel „nur“ in 720p, dafür stets mit knackigen 60 Bildern pro Sekunde. Ein zukünftiger Patch, der im TV-Modus die volle Auflösung von 1080p ermöglicht, könnte irgendwann erscheinen, sicher ist das aber noch nicht. Das tut dem Spielvergnügen allerdings keinen Abbruch. Wesentlich eher fällt da schon der Wechsel zwischen beiden Modi ins Gewicht. Habt ihr beispielsweise ein paar Stunden am TV gezockt und euch an eine dementsprechende Bildschirmgröße gewöhnt, fällt der Umstieg auf das 6,2 Zoll große Display der Switch anfangs doch schwer. Immerhin habt ihr es in *Minecraft* mit einem überwiegend kleinteiligen Userinterface zu tun. Ist der Umstieg aber erst mal geschafft, macht *Minecraft* auch unterwegs jede Menge Spaß.

„Craften“ ist ein zentrales Element in *Minecraft*. Das funktioniert auf der Switch sehr gut, denn die „Rezepte“ sind vorgegeben. Ihr müsst sie euch also nicht merken.

Besonders beim freien Flug im Kreativ-Modus wird die recht begrenzte Sichtweite mehr als deutlich. Das macht imposante Gebilde ab und an leider weniger beeindruckend.

Jeder Spielstand kann jederzeit zum Mehrspieler-Vergnügen werden. Dazu müssen einfach nur weitere Controller mit der Switch verbunden werden und los geht's!

Mobilspaß ohne Kompromisse

Auch das ist keine wirklich neue Erkenntnis, denn Ableger der Serie sind in der Vergangenheit schon für verschiedene mobile Plattformen erschienen; neben Smart-Geräten auch für die PS Vita und damit als „richtige" Konsolenversion. *Minecraft* für Nintendo Switch bietet aber erstmals das volle mobile Spielerlebnis ohne faule Kompromisse. Der Bildschirm ist größer und hochauflösender als bei der PS Vita, gleichzeitig gibt's Controller-Steuerung und keine halbgaren Touchscreen-Experimente wie am Smartphone oder Tablet. Dadurch könnt ihr das Spiel überall mit hinnehmen und weiter an euren Traumwelten arbeiten, ohne auf irgendetwas verzichten zu müssen. Abgesehen natürlich davon, dass sich *Minecraft* auf dem PC mit Maus und Tastatur deutlich knackiger und präziser steuert als mit jedem Controller dieser Welt. Das ist aber ein grundsätzlicher Nachteil aller Konsolen-Versionen von *Minecraft* und nicht speziell der Nintendo Switch zuzuschreiben.

Umfangreiches Paket

Inhaltlich kommt *Minecraft: Nintendo Switch Edition* mit allem daher, was man so erwartet: Einzelspieler, lokaler und Online-Mehrspieler; Überlebens-, Kreativ- und Abenteuer-Modus, Mini-Games, spielinterne Erfolge und natürlich alle gewohnten Bauteile, Gegner und Modifikations-Möglichkeiten. Das von der Wii-U-Version bekannte *Super Mario Mash-Up Pack* gehört gleichermaßen zum Lieferumfang wie die Weihnachts-Welt und Demo-Versionen von „Chinesische Mythologie", „Griechische Mythologie", „Halloween" und dem brandneuen *Adventure Time Mash-Up Pack*. Zahlreiche zusätzliche Welten, Skins, Texturen und Themen-Packs gibt es schon jetzt gegen Bares im Nintendo eShop zu erwerben. Weitere Inhalte kommen im Laufe der Zeit bestimmt noch dazu.

Kleine Einschränkungen

Die (frei umfonfigurierbare) Steuerung bedarf zu Beginn jedoch einer gewissen Eingewöhnungszeit. Ist diese gemeistert, hüpft ihr aber durchaus souverän durch die eckigen und kantigen Welten. Wie schon erwähnt sind diese aber in ihrer Größe festen Maximalgrenzen unterworfen – ganz im Gegensatz zur PC-Version von *Minecraft*. Welten laden mitunter eine gewisse Zeit, zudem ist die Sichtweite aufgrund der limitierten Switch-Hardware nicht allzu groß. Könnt ihr euch mit all diesen Einschränkungen anfreunden, bleibt aber ein wunderbar kreatives Spiel, das wie kein zweites den Spieler dazu bringt, einfach mal loszulegen. Egal, ob ihr im Kreativ-Modus gigantische Traumwelten schafft, euch im Überlebens-Modus durchkämpft, online mit Fremden rund um die Welt an Großprojekten werkelt, in Mini-Games gegeneinander kämpft oder einfach die vorgebauten Themen-Welten erkundet: Irgendwie ist bei *Minecraft* für jeden etwas dabei. Und diese Leistung der Entwickler gilt es anzuerkennen. **Johannes Gehrling**

Das integrierte *Super Mario Mash-Up Pack* bietet für Nintendo-Fans eine willkommene Abwechslung und viel zu entdecken.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Perfekte Steuerung oder grenzenlose Mobilität: die Entscheidung liegt beim Spieler."

Ich bleibe bei meiner Meinung: Wer *Minecraft* optimal spielen will, sollte zur PC-Version greifen. Nichts geht beim Klötzchenabenteuer über die Steuerung mit Maus und Tastatur. Besonders viel Rechenpower ist dafür ja glücklicherweise nicht mal notwendig. Wer aber, wie ich, regelmäßig und für längere Fahrten mit öffentlichen Verkehrsmitteln unterwegs ist und zudem eine Switch besitzt, investiert die 30 Euro für die aktuelle Nintendo-Variante keineswegs umsonst. Wer hingegen den vollen Umfang an Modifikationsmöglichkeiten sucht sowie maximal effektiv Welten bauen möchte, kommt um den PC nicht herum. So oder so: *Minecraft* ist nach wie vor ein richtig tolles Spiel und mit gutem Grund weltweit so immens erfolgreich.

Minecraft: Nintendo Sw. Ed.

Termin: 12. Mai 2017 (digital)
Hersteller: Mojang
Entwickler: 4J Studios Ltd.
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 30 Euro

GRAFIK 4

Grafik ist bei *Minecraft* natürlich Geschmackssache; ein Grafik-Feuerwerk erwartet euch bekanntermaßen nicht. Das braucht das Spiel aber auch gar nicht.

SOUND 7

Sprache/Text: Deutsch
Sehr durchwachsen! Auf Standard-Maps belanglos, bei vorgebauten Welten teilweise richtig genial.

STEUERUNG 8

Unterstützt: Pro Controller
Am PC natürlich besser, dennoch sehr gut an die Switch angepasst. Mit Pro-Controller am besten.

EINZELSPIELER 8

Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (4 Stufen)
Wer Spaß am Welten-Erschaffen hat und ein bisschen kreativ ist, kann unzählige tolle Spielstunden verbringen. Abwechslung gibt's dank Mini-Games und verschiedener Modi wie Adventure oder Überleben.

MEHRSPIELER 8

Spieler online: 2-8 **Spieler offline:** 2-4
Auch zusammen macht *Minecraft* Laune. Splitscreen bei lokalem Mehrspieler bedarf aber eines großen Bildschirms, sonst wird's schnell fummelig. Online funktioniert das besser. Wer seine eigenen Ideen konsequent umsetzen will, spielt lieber alleine.

PRO / CONTRA

- ++ Klötzchenabenteuer zum Mitnehmen
- ++ Tolles *Super Mario Mash-Up Pack*
- \+ Zahlreiche Möglichkeiten
- \+ Sehr viel Raum für Kreativität
- \+ Stellenweise geniale Musik …
- \- … aber manchmal auch völlig belangloses Gedudel
- \- Keine Full-HD-Auflösung im TV-Modus
- -- Kurze Sichtweite der Welten

WERTUNG/FAZIT

80

„Kaum ein Spiel lässt eurer Fantasie mehr freien Lauf als *Minecraft*. Schön!"

MEINUNG
Viktor Eippert

„Ein spaßiges Freizeit-Grab, das ideal auf die Switch passt.“

Keine Frage, die *Disgaea*-Spiele sind schon verdammt eigentümlich mit ihren schrägen Spielmechaniken, den verrückten Charakteren und dem stark ausgeprägten Hang zur Übertreibung. Doch genau das macht sie eben auch so charmant, zumal sie Taktik-Fans monatelang etwas zu tun geben und mit viel Spieltiefe aufwarten. Da stellt auch der fünfte Teil keine Ausnahme dar, mit dem ich auf der Switch sogar noch etwas mehr Spaß hatte als 2015 auf der Playstation 4. Zum einen sind alle zuvor separat erhältlichen DLC-Erweiterungen in der *Complete*-Version vom Start weg dabei. Zum anderen – und für mich noch entscheidender – kann ich dank der Switch immer und überall an diesem riesigen Brocken weiterspielen, was es mir deutlich erleichtert, dran zu bleiben.

Disgaea 5 Complete

Termin: 26. Mai 2017
Hersteller: NIS America
Entwickler: Nippon Ichi Software
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 55 Euro

GRAFIK 6
Sprite-basierte Charaktermodelle treffen auf simpel texturierte Umgebungen und effektvolle Spezialattacken und Zauber. Die Grafik ist sicher kein Highlight, geht für das Genre aber absolut in Ordnung.

SOUND 7
Sprache/Text: Englisch oder Japanisch/Englisch
Die Story-Szenen sind allesamt gut in Englisch vertont, die Musik fällt weder positiv noch negativ großartig auf. Wer möchte, kann auch mit japanischem O-Ton spielen.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller
Die Steuerung lässt sich in so ziemlich allen Belangen zwischen zwei Optionen anpassen und geht nach einer Eingewöhnungsphase gut von der Hand.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (stufenlos)
Mit der Story-Kampagne und den von Beginn an verfügbaren DLC-Episoden allein seid ihr schon viele Stunden beschäftigt. Insgesamt bietet *Disgaea 5 Complete* aber genug Umfang, um Taktik-Liebhaber sogar bis zu mehrere Hundert Stunden zu beschäftigen.

PRO / CONTRA
- ++ Schräge, charmante Hauptcharaktere
- ++ Aberwitzig gigantischer Umfang
- \+ Voll mit witzigen Dialogen und Momenten
- \+ Viel Spieltiefe
- \+ Sehr viele Einheitenklassen
- \+ Haufenweise abgefahrene Ideen
- − Früher oder später ist Grinding nötig
- − Keine deutschen Texte
- − Monotonie schleicht sich mitunter ein
- −− Neueinsteiger werden leicht überfordert

WERTUNG/FAZIT
„Völlig überdrehtes, gigantisches und tiefgängiges Taktik-Rollenspiel“

82

Die farbigen Geo Panels auf dem Boden verleihen den darauf befindlichen Figuren mitunter Boni oder Nachteile.

DISGAEA 5 COMPLETE

Strategie Komplett over the top, absurd umfangreich, sehr witzig und kein Zuckerschlecken für Serien-Neulinge: *Disgaea* schafft es nach Langem zurück auf eine Nintendo-Konsole.

Vornehmlich auf Playstation-Konsolen beheimatet, mischt die *Disgaea*-Reihe rundenbasierte Kämpfe der Marke *Final Fantasy Tactics* oder *Fire Emblem* mit einer dicken Portion Humor und garniert das Ganze mit einem aberwitzigen Umfang und einer immensen Spieltiefe. Der fünfte Teil dreht sich um den mysteriösen Dämon Killia, der dem Dämonen-Imperator Void Dark Rache geschworen hat. Letzterer erobert mit seiner übermächtigen Armee „The Lost“ eine Dämonenwelt nach der anderen und will das gesamte Universum unter seine Gewalt bringen. Obwohl Killia eigentlich lieber alleine agiert, stößt er im Verlauf des Abenteuers schnell auf weitere Dämonen, die aus verschiedenen Gründen ebenfalls Rache an Void Dark nehmen wollen und gemeinsam mit ihm eine Rebellenarmee auf die Beine stellen. Präsentiert wird die Handlung wie in vergleichbaren Spielen durch größtenteils (englisch) vertonte Dialogboxen. Damit gewinnt *Disgaea 5 Complete* zwar keinen Blumentopf, doch dafür unterhält das Taktik-Rollenspiel stets mit seinen verrückten Charakteren, behämmert-komischen Szenen und absolut überdrehten Ideen.

Komplex und riesig

Auch spielmechanisch setzt *Disgaea 5 Complete* immer wieder noch eins drauf. Wer bereits ein Taktik-Rollenspiel erlebt hat, findet sich sofort in die Grundzüge aus verschiedenen Charakterklassen, Waffen, Zaubern, Resistenzen und so weiter ein. Doch in *Disgaea 5* ist das nur die Spitze des Eisbergs. Unter anderem könnt ihr in diesem gigantischen Genre-Vertreter Figuren zu Türmen stapeln und sie durch die Gegend werfen oder Monstereinheiten zu Waffen umwandeln, die dann von humanoiden Figuren genutzt werden. Dann wären da noch die Geo Panels, farbige Felder auf den Karten, die verschiedene Effekte haben, die den Kampfverlauf komplett auf den Kopf stellen können. Besonders skurril und cool ist die Möglichkeit, in JEDES Item des Spiels eintauchen zu können und dort endlose, zufallsgenerierte Dungeons in der sogenannten Item-World zu bestreiten, um so den Gegenstand zu verstärken. Hätten wir genug Platz, könnten wir noch mehrere Seiten lang über die vielen Features sprechen, die *Disgaea 5* einzigartig machen, dem Spiel irre viel Tiefe verpassen und gewährleisten, dass Taktik-Fans ohne Probleme mehrere hundert Stunden Spaß mit dem Titel haben können. Doch die Kehrseite: Trotz diverser Tutorials müssen sich Serienneulinge in die unzähligen Systeme erst mühsam reinbeißen und auf Dauer hat *Disgaea 5* mitunter mit monotonen Spielabläufen zu kämpfen. Erfahrene Taktiker freuen sich derweil über einen sehr guten Genre-Vertreter, der perfekt zur vielseitigen Hybrid-Natur der Switch passt.

Viktor Eippert

Die Handlung wird mit vertonten Dialogboxen präsentiert. Dabei wechseln sich ernste Momente oft mit humorigen Einlagen ab.

Furcht einflößend sieht er schon aus, der Krieg, oder? Kein Wunder, dass selbst gestandene Höllen-Dämonen vor ihm zittern.

DARKSIDERS
WARMASTERED EDITION

Action-Adventure Die Apokalypse lässt sich Zeit: *Darksiders* trudelt mit sieben Jahren Verspätung auf Nintendos alter Konsole ein.

Gleich vorweg: Zum Preis von etwa 20 Euro lohnt sich *Darksiders* für alle, die den düsteren Action-Titel noch nie gespielt haben. Wer aber die Originalversion besitzt beziehungsweise einen ordentlichen PC oder eine der aktuellen Konkurrenz-Konsolen sein Eigen nennt, sollte über den Kauf lieber zweimal nachdenken. Warum? Nun, technisch gibt es leider doch einiges auszusetzen.

Technisch mager

Denn obwohl es sich um die *Warmastered Edition* und somit um eine eigentlich technisch aufgebohrte Fassung handelt, kämpft das Spiel mit regelmäßigen Framerate-Einbrüchen, einer niedrigeren Auflösung als auf anderen Plattformen und mit einer im Jahr 2017 alles andere als beeindruckenden Grafik. Auch die Ladezeiten, vor allem zum Spielstart, kosten durchaus einige Nerven. Dafür wartet das Endzeit-Szenario nach wie vor mit viel Spielspaß für Fans von Action-Adventures wie *Zelda* auf.

Spielerisch gut

Am Spielinhalt hat sich auch nach sieben Jahren nichts geändert. Als Krieg, der zweite der vier Apokalyptischen Reiter, landet ihr auf der Erde, 100 Jahre nach dem Beginn der Apokalypse. Diese Schlacht zwischen Himmel und Hölle hat die Menschheit in der Zwischenzeit ausgerottet, nun beherrschen allerhand bösartige Dämonen den Planeten. Diese metzelt ihr in riesiger Zahl über den Haufen; immer mit dem hehren Ziel vor Augen, den Feurigen Rat von eurer Unschuld zu überzeugen. Der nämlich beschuldigt euch, dass ihr euch auf die Seite der Unterwelt geschlagen und damit die Apokalypse vorzeitig ausgelöst habt.

Leider zu spät

Auf eurem Weg erkundet ihr zerstörte Gebiete, verbessert eure Fähigkeiten, kauft neue Waffen und kämpft gegen immer mächtigere Gegner. Dabei werdet ihr selbst immer stärker. Diese Mischung aus Spielprinzipen der *Zelda*- und der *God of War*-Reihe hat schon zum ursprünglichen Release vor etwa sieben Jahren Spaß gemacht und tut es bis heute noch – auch auf der Wii U. Die technischen Mängel sind aber nicht zu übersehen und lassen uns gierig nach mehr Rechenpower dürsten. So gesehen kommt *Darksiders* viel zu spät auf die Wii U. **Johannes Gehrling**

Typisch für Hack'n'Slay-Titel kämpft ihr euch in *Darksiders* häufig durch riesige Gegnermassen auf einmal. Chaotisch!

Auch Klettern und andere Geschicklichkeitspassagen erwarten euch. Der Fokus liegt aber ganz klar auf den Kämpfen.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Schöner Action-Titel, der leider unter der begrenzten Leistung der Wii U leidet“

Beide bisherigen Ableger der *Darksiders*-Serie konnten international ordentliche Kritiken einheimsen. Zu Recht, denn die Titel glänzen mit jeder Menge Action, einem motivierenden Skill-System und einer beeindruckend düsteren sowie packenden Stimmung. Deshalb ist es THQ Nordic hoch anzurechnen, dass sie das Spiel in der *Warmastered Edition* einige Monate nach Release der Switch tatsächlich noch für die Wii U veröffentlichen – trotz voraussichtlich überschaubarer Absatzzahlen. Angesichts der technischen Probleme, die sich durch die begrenzte Leistung der Wii U ergeben, sollte man bei der *Warmastered Edition* aber nur dann zugreifen, wenn man das Action-Adventure noch nie zurvor gespielt hat. Dann geht die Investition von etwa 20 Euro nämlich durchaus klar.

Darksiders Warmastered Ed.

Termin: 23. Mai 2017
Hersteller: THQ Nordic
Entwickler: Vigil Games/Kaiko
USK-Freigabe: ab 18 Jahren
Preis: ca. 20 Euro

GRAFIK 6
Die Grafik war zum ursprünglichen Release Anfang 2010 gut, über sieben Jahre später wirkt sie aber schon altbacken. Leider profitiert die Wii-U-Version kaum von den Verbesserungen der *Warmastered Edition*. Dafür fehlt es einfach an Leistung.

SOUND 7
Sprache/Text: Deutsch
Musikalisch geht's passenderweise düster und atmosphärisch stimmig zu. Die deutsche Synchronisierung ist großteils gut, manchmal aber etwas zu bemüht.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller
An der Steuerung gibt es nichts auszusetzen. Sie funktioniert ordentlich und zuverlässig. Anspruchsvoll ist sie dennoch, deshalb ist Übung notwendig.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (3 Stufen)
Trotz aller technischer Schwächen und Alterserscheinungen ist *Darksiders* spielerisch richtig gut. Die Mischung aus *Zelda* und *God of War* weiß zu überzeugen, zu motivieren und zu unterhalten. Kämpfe sind actionreich, das Sammeln von Fähigkeiten und Upgrades motiviert ungemein und die Stimmung ist düster und apokalyptisch. Wer *Darksiders* noch nie gespielt hat, wird auch auf der Wii U seinen Spaß haben.

PRO / CONTRA
- ✚ Gutes Spiel trotz technischer Schwächen
- ✚ Erwachsene Unterhaltung auf der Wii U
- ✚ Motivierende Sammelei
- ✚ Großteils ordentliche deutsche Synchronisierung
- ➖ Recht lange Ladezeiten
- ➖ Grafik nicht mehr zeitgemäß
- ➖ Gelegentliche Framerate-Einbrüche

WERTUNG/FAZIT

76

„Düsteres und gutes Action-Adventure, das technisch nicht mehr ganz aktuell ist“

Jeden Morgen erfahrt ihr, wer heute eure Oase besucht. Reisende lassen sich bei euch nieder, wenn ihr deren Wünsche erfüllt.

EVER OASIS

Rollenspiel Legt euch in eine Hängematte, schenkt euch einen Orangensaft ein und genießt *Ever Oasis* – eines der wohl entspannendsten Spiele der letzten Zeit!

Tethu lebt glücklich in der Oase seines älteren Bruders in den Tag hinein. Pinguhu-Touristen kommen und gehen, Händler bieten ihre Waren feil, die Gärten quillen über vor saftigem Gemüse. Jedenfalls bis zu diesem verfluchten Tag, an dem Chaosranken die ganze Oase auslöschen – nur Tethu gelingt die Flucht, nachdem sich sein Bruder für ihn geopfert hat. Wie es der Zufall so will, trifft Tethu kurze Zeit später einen einsamen Wassergeist, der sich danach sehnt, selbst eine Oase zu gründen. Die beiden tun sich zusammen und lassen inmitten der Dünen ein winziges, grünes Paradies entstehen – das Management der Oase werdet ab sofort ihr übernehmen!

Sonne im Herzen

Trotz des traurigen Einstiegs in *Ever Oasis* strahlt das Spiel eine ansteckende Herzlichkeit aus – Wassergeist Esna und all die kleinen Besucher, die nach und nach eure Oase bevölkern, schließt ihr in Windeseile ins Herz. Euer Ziel ist es, die grüne Insel im Sandmeer auszubauen und möglichst viele Händler und Bewohner dort anzusiedeln. Die potenziellen Einwohner müsst ihr aber nicht nur finden, sondern ihnen auch Wünsche erfüllen und ideale Bedingungen bieten, sonst lassen sie sich nicht nieder. Ein Charakter etwa schließt sich erst dann euer Oasenbevölkerung an, wenn ein Laden für Bälle und ein Laden für Schals die Pforten öffnen. Und damit ihr diese Händler anwerbt, müsst ihr zunächst deren Bitten nachkommen. Die Bevölkerungszahl der Oase wachsen zu sehen ist ein großer Motivationsfaktor, denn je mehr Einheimische, desto größer und schöner wird euer virtuelles Paradies. Läden nehmen zusätzliche Waren im Sortiment auf und ihr könnt mehr Gebäude errichten, Pflanzen säen und Händ-

Gegen Parderratten richtet euer Schwert viel Schaden an. Dafür ist der Speer eurer Begleiterin (links im Bild) nicht effektiv gegen diese Art von Feind.

Tethu (links im Bild) ist der niedliche und herzliche Chef der Oase. Wenn ihr wollt, könnt ihr aber auch einen weiblichen Anführer verkörpern.

ler beherbergen. Alles wäre so schön, würde nicht immer noch das Chaos für Angst und Schrecken sorgen.

Die Karawane zieht weiter

Dem üblen Einfluss der lila Gewächse ist auch die friedliche Tierwelt der Wüste zum Opfer gefallen. Nur durch eine Abreibung mit dem Schwert kommen die Parderratten und Haikobras wieder zu Bewusstsein und lassen von euch ab. Normalerweise trefft ihr nur außerhalb der Oase auf Monster, wenn ihr die Wildnis erkundet, allerdings versucht das Chaos regelmäßig, eure neue Heimat zu zerstören. Das einzige Heilmittel sind magische Steine, auf deren Suche ihr euch mit Verbündeten anderer Völker begebt. In simplen, aktiven Kämpfen stellt ihr euch den diversen Untieren gemeinsam mit zwei Begleitern eurer Wahl. Zu beachten sind dabei nicht nur Waffenvor- und Nachteile sondern auch die speziellen Talente der Freunde im Team. Ähnlich wie in *Zelda* nämlich gilt es, innerhalb von Dungeons einfache Rätsel zu lösen. Manche Schalter lassen sich etwa nur mit einem Speer aktivieren, während nur speziell talentierte Freunde durch kleine Löcher in den Wänden rollen können. Bessere Ausrüstung fertigt ihr aus den gesammelten Materialien im Obergeschoss eures Baumhauses. Außerdem nutzt ihr Ressourcen wie Spinnenseide und Parderwolle, um die Händler eurer Oase zu beliefern. Gehen denen die Waren aus, können die Touristen nichts mehr einkaufen, und ihr erhaltet nicht euren Anteil an Tautropfenwährung, mit der ihr neue Gebäude errichtet.

Eure Läden werden größer, schöner und ertragreicher, wenn ihr sie fleißig beliefert und die Touristen dort Waren wie Säfte oder Stoffe kaufen.

Sommer, Sonne, Einsamkeit

Ever Oasis ist simpel, aber nicht anspruchslos. Selbstverständlich kann der Tiefgang des Management-Parts nicht mit einer vollwertigen Simulation mithalten, und die Kämpfe nicht denen eines reinrassigen Action-Spiels. Dafür geht es aber auch nicht ganz so ziellos und meditativ zu wie etwa in einem *Animal Crossing*. Frust kommt in eurer Oase so gut wie nie auf, stattdessen motiviert die Suche nach neuen Mitbewohnern und das Ausbauen des grünen Gartens mitten im Nirgendwo. Als Sahnehäubchen obendrauf versüßt das niedliche Design das Erlebnis, selbst die Monster sehen herzallerliebst aus. Highscore-Jäger, Hardcore-Zocker und kompetitive Naturen sind in dieser Oase selbstverständlich an der falschen Adresse. Ein bisschen Geduld muss man als Oasenwärter außerdem mitbringen, denn das Ernten von Pflanzen (selbst, wenn man Gärtner beschäftigt) und das Farmen von Rohstoffen für die Läden verliert nach einer Weile den Reiz und wird monoton. Mit einem Mehrspielermodus, bei dem man sich die Arbeit in der Oase teilt, hätte man dieses Problem lösen können – *Ever Oasis* ist jedoch ein reiner Einzelspielertitel, ihr könnt auch nicht die Siedlungen anderer Spieler besuchen.

■ Katharina Reuß

Nicht nur Neuankömmlinge haben Bitten, sondern auch eingesessene Händler. Risha wünscht sich Äpfel, um ihr Sortiment zu erweitern.

MEINUNG
Katharina Reuß

„*Ever Oasis* ist ohne Frage das Feeldgood-Spiel des Sommers."

An *Ever Oasis* stören mich nur Kleinigkeiten, etwa das viele Herumgelaufe trotz praktischer Teleport-Funktionen, und das Farmen diverser Ressourcen, damit meine Händler auch genug Kram an Touristen verkaufen können. Dennoch handelt es sich um ein erfreulich rundes Spiel mit einem unglaublich niedlichen Design. Die Wassergeister und die Biestlinge gefallen mir besonders gut! Wie viele ähnliche Nintendo-Spiele vermag *Ever Oasis* euch im Handumdrehen in eine Art Trance zu versetzen. „Einen In-Game-Tag spiele ich noch!", tönt es, und plötzlich sind Stunden in Echtzeit vergangen. Eine gute Design-Entscheidung ist zudem, dass es keinen Malus gibt, wenn man nachts auf- und der Oase fern bleibt. Das hätte die Erkundung der Wüste sonst unnötig verkompliziert.

Ever Oasis

Termin: 23. Juni 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Grezzo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 9
Herzallerliebstes Design sowohl bei der Umgebung als auch bei Monstern und Charakteren. Die Grafik ist außerdem sehr sauber.

SOUND 7
Sprache/Text: –/Deutsch
Fröhliche Melodien in der Oase und treibender Sound in Kämpfen. Besonders abwechslungsreich sind die Stücke jedoch nicht, nach einer Weile hat man sich an ihnen satt gehört.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Touchscreen
Ever Oasis wird in erster Linie mit den Buttons gesteuert. Einzelne Menüpunkte aktiviert man auf dem Touchpad. Hilfreich ist beim New Nintendo 3DS der zweite Stick zum manuellen Drehen der Kamera.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht (stufenlos)
Rätsel, Kämpfe und Aufgaben sind nicht anspruchslos, aber auch nicht allzu komplex. *Ever Oasis* ist bestens für jüngere Spieler geeignet.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Sehr niedliches Design
- ✚✚ Viele unterschiedliche Charaktere
- ✚✚ Motivierendes Spielprinzip
- ✚ Begleiter mit unterschiedlichen Talenten
- ✚ Mit Tag-Nacht-Wechsel
- ✚ Schön gestaltete Dungeons
- ✚ Viele unterschiedliche Rohstoffe
- ✚ Gute Mischung aus Action und Simulation
- ➖ Teilweise etwas zu einfach
- ➖ Musik wenig abwechslungsreich
- ➖ Leider kein Koop-Modus
- ➖➖ Einige Spielelemente auf Dauer monoton

WERTUNG/FAZIT

80

„Sympathische, schmackhafte Mischung aus Action und Simulation."

MEINUNG
Johannes Gehrling

„*Harvest Moon* macht immer noch Spaß, braucht aber dringend eine Runderneuerung.“

Nach vielen Jahren habe ich für den Test des neuen *Harvest Moon* mal wieder einen Ableger der Serie gespielt. Nach wie vor kann ich als Simulations-Fan etwas mit dem Titel anfangen, aber über die vielen verbesserungswürdigen Aspekte kann ich einfach nicht hinwegsehen. Die Steuerung beim Springen nervt beispielsweise enorm. Auch wenn die Handlung in dieser Art Spiel nur zweitrangig ist: ganz so absurd muss sie dann doch nicht sein. Und die Grafik hätte durchaus noch ein bisschen Feinschliff vertragen. Das ändert freilich nichts daran, dass *Harvest Moon: Dorf des Himmelsbaumes* spielerisch ganz gut ist. Mit ein bisschen mehr Mühe seitens der Entwickler würde das Spiel aber bestimmt längerfristig Spaß machen. In dieser Form hatte ich das neue *Harvest Moon* relativ schnell satt.

Harvest Moon: Dorf des H.

Termin: 02. Juni 2017
Hersteller: Rising Star Games
Entwickler: Natsume
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 6
An vielen Stellen ist die Grafik durchaus knuffig und süß. Technisch ist das Gebotene aber nicht mehr wirklich zeitgemäß. Eine Augenweide sieht anders aus.

SOUND 6
Sprache/Text: Deutsch
Die musikalische Untermalung passt zweifelsohne zum Spielgeschehen. Nervig werden die fröhlichen Melodien nach einer Weile aber trotzdem.

STEUERUNG 6
Unterstützt: Touchscreen
Die Steuerung wird eingangs erklärt und ist recht simpel gehalten. Leider ist sie gerade beim Anlegen größerer Felder fast durchgehend zu ungenau, was häufig zu falschen Aktionen führt. Zudem macht das Springen gerne mal Probleme, was ebenfalls nervt.

EINZELSPIELER 6
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel (stufenlos)
Bedauerlicherweise leidet das neue *Harvest Moon* unter seinen technischen Unzulänglichkeiten und unter fehlenden Innovationen der langjährigen Serie. Für Simulations- beziehungsweise *Harvest Moon*-Fans ist das zu verkraften, alle anderen müssen sich entweder mit der Mittelmäßigkeit des Spiels anfreunden oder die Finger von *Dorf des Himmelsbaumes* lassen.

PRO / CONTRA
- ✚ Leichter Einstieg für Serien-Neulinge
- ✚ Großer Handlungsspielraum
- ✚ Zuweilen humorvolle Unterhaltungen und NPCs
- ➖ Großteils sinnbefreite Handlung
- ➖ Steuerung teilweise fummelig
- ➖ Viele repetitive Handlungen
- ➖ Keinerlei 3D-Features
- ➖ Grafisch bestenfalls durchschnittlich

WERTUNG/FAZIT
„Für Genre- und Serien-Fans okay, für alle anderen allerdings eher weniger.“

62

Mehr *Harvest Moon* geht nicht: Erst wird gepflügt, dann gesät, dann gegossen, eventuell gedüngt – und am Ende geerntet!

… doch heute habe ich einen Affen, ähm, ein Schaf und ein Pferd! Tierzucht ist typischerweise eines eurer Aufgabenfelder.

HARVEST MOON
DORF DES HIMMELSBAUMES

Simulation Pflügen, Säen, Gießen, Düngen, Ernten: Nach diesem Prinzip funktioniert *Harvest Moon* auch im neuesten Ableger nach wie vor…

Allerdings begeistert die Farmleben-Simulation nicht mehr so sehr wie früher. Da wäre beispielweise die Story, denn damit das Grundprinzip von *Harvest Moon* ausreichend motiviert, wird es durch eine Geschichte ergänzt, die irgendwo im Bereich „Sinn?“ angesiedelt ist. In aller Kürze: Die Erntegöttin hat ihre Kraft verloren, mit der sie das Land normalerweise fruchtbar macht, weil die Menschen ihr nicht mehr dankbar genug sind („Kraft der Fürsorge“). Um ihre Kraft wiederherzustellen, müsst ihr das Land bestellen und die Einwohner aus der Stadt zurück auf's Land locken. Dadurch werden die sieben Himmelsbäume wiederbelebt und die Kraft kehrt zurück, ergo wird das Land wieder fruchtbar. Eine ziemlich absurde Geschichte, oder?

Altbackenes Spielprinzip

Das Spielprinzip dürfte Serien-Fans bekannt sein. Um euer Ziel zu erreichen, pflanzt ihr allerhand Feldfrüchte, Blumen und Ähnliches an, gießt, erntet und handelt mit euren fertigen Waren. Außerdem könnt ihr beispielsweise Fische angeln, Mineralien abbauen, Holz fällen, Tiere züchten und die Landschaft umgestalten. Schlafen müsst ihr auch, Kochen ist möglich, eine Familie zu gründen ebenfalls, und die soziale Interaktion mit den Dorfbewohnern solltet ihr auch nicht vernachlässigen. Meistens interagiert ihr mittels Quests mit den NPCs, im Spiel als „Anliegen“ bezeichnet. Das bringt nicht nur die Story voran und wird mit einem größeren Erfolg eures kleinen Unternehmens belohnt, sondern kann auch zur Familiengründung führen.

Die Last der Mittelmäßigkeit

All das funktioniert nach wie vor ganz gut, aber eben nicht sonderlich toll. Grafik und Sound locken heute niemanden mehr hinter dem Ofen hervor, die Story ist zumindest fragwürdig und die Spielmechanik ein alter Hut. Zudem könnte die Steuerung manchmal etwas präziser arbeiten. Auf 3D haben die Entwickler gleich ganz verzichtet; sogar in den Zwischensequenzen, wo es durchaus hübsch hätte aussehen können. Doch bitte nicht falsch verstehen: *Harvest Moon: Dorf des Himmelsbaumes* bedeutet für Simulations-Fans durchaus spaßige Spielstunden. Wer die Serie mag, kann ruhig zuschlagen. Dennoch wird das Spielvergnügen von der unübersehbaren Mittelmäßigkeit getrübt, die sich einfach nicht ignorieren lässt.

Johannes Gehrling

Im Spielverlauf kehren immer mehr ehemalige Dorfbewohner zurück, so wie dieser französische Restaurantbesitzer.

Unter den Dorfbewohnern finden sich von Wissenschaftler (links) bis Schmied (rechts) alle möglichen Berufsklassen.

Man erntet, was man sät – oder so ähnlich. Manchmal erntet auf Knopfdruck auch ein Erntehelfer, wenn man ihn bezahlt.

Damit es was zu ernten gibt, müsst ihr natürlich erstmal pflügen und säen und für besonders viel Ertrag auch düngen.

LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR 18

Simulation Wenn der Bauer nicht muss, rührt er weder Hand noch Fuß. Der Bauer bleibt ein Bauer, auch wenn er schläft bis Mittag.

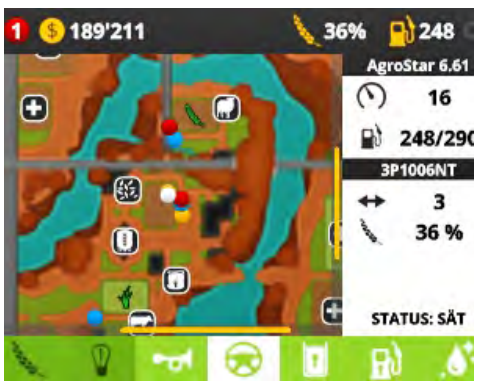
Nur zwei von unzähligen tollen Bauernweisheiten, die häufig unseren Alltag begleiten und auf die ab dieser Stelle lieber verzichtet werden soll. Viel interessanter ist doch, was der neueste Ableger des *Landwirtschafts-Simulators* so kann. Und da haben sich die schweizerischen Entwickler von Giants Software nicht lumpen lassen. Zwar verzichtet der 3DS-Ableger im Detail auf viele kleine Spielelemente, das allerdings ist der Spielbarkeit auf dem kleinen Bildschirm und für eine kurze Spielrunde durchaus dienlich.

LW-Simulator „light“

Anhänger und Maschinen docken beispielsweise automatisch am Fahrzeug an. Auch die Auswahl an Feldfrüchten ist kleiner (Zuckerrüben, Kartoffeln, Weizen, Raps, Sonnenblumen), es gibt zudem „nur“ etwa 50 verschiedene landwirtschaftliche Fahrzeuge statt wie in der PC-Version über 100. Bei der Tierzucht stehen lediglich Kühe, Schafe und Schweine zur Auswahl und ihr seid auf eine einzige Karte beschränkt. Dennoch bleibt ausreichend Komplexität vorhanden und genug zu tun gibt es immer: Pflügen, säen, düngen, ernten, aufsammeln, verarbeiten, kaufen und verkaufen, liefern, erweitern… diese Liste ließe sich noch recht lange weiterführen. Kurzum: *Landwirtschafts-Simulator 18* bildet das Bauernleben recht gut ab. Wie es sich für eine vernünftige Simulation eben gehört.

Spieleinstieg aus der Hölle

Dafür patzt der Titel an vielen anderen Stellen. Da wäre beispielsweise die Grafik, die bestenfalls als zweckmäßig bezeichnet werden kann. Da ihr so gut wie alle Aufgaben auch per Knopfdruck jederzeit von Angestellten erledigen lassen könnt, kann es durchaus auch mal langweilig werden. Richtig schwer wiegt allerdings der Einstieg für Serien-Neulinge, der komplett verhunzt ist. Ihr werdet einfach in das Spiel geworfen und bekommt so gut wie nichts erklärt, selbst wenn die Tipps aktiviert sind. Wer da nicht mit übermächtiger Intuition aufwarten kann, rätselt sich entweder stellenweise in die Verzweiflung oder durchsucht das Internet nach tausend Kleinigkeiten und Arbeitsschritten. Hier ist dringendst ein (umfangreiches) Tutorial notwendig – besonders bei so einer komplexen Simulation! **Johannes Gehrling**



Auf dem unteren Bildschirm überblickt ihr wahlweise euer Gehöft, überprüft Statistiken oder kauft neue Maschinen.

Erstmals bei einem Handheld-Ableger der Serie dürft ihr euch auch um Tiere kümmern: Kühe, Schafe und Schweine.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Interessanter Titel, aber kaum ein Spiel macht den Einstieg für Neulinge so schwer “

Ich erinnere mich an eine Begebenheit 2012: Auf meinem damals noch recht neuen 3DS XL entdeckte ich im eShop eine Demo des *Landwirtschafts-Simulator 12*, die ich nach etwa 20 Minuten ziemlich genervt wieder gelöscht habe. Warum? Weil einem der Einstieg als Neuling kaum schwerer gemacht werden kann. Daran hat sich auch fünf Jahre später leider nichts geändert. Und das ist richtig schade. Ist es wirklich so schwer, nach so langer Zeit ein Tutorial zu implementieren? Dann würden vielleicht auch ein paar Spieler Freude an der Simulation haben, die nicht erst das halbe Internet durchsuchen wollen. *Landwirtschafts-Simulator 18* kann nämlich durchaus Spaß machen, wenn man die unzähligen Arbeitsschritte und Möglichkeiten erst einmal erlernt hat.

Landwirtschafts-Simulator 18

Termin: 06. Juni 2017
Hersteller: Focus Home Interactive
Entwickler: Giants Software
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 30 Euro

GRAFIK 4

Für die Grafik braucht ihr das Spiel nun wirklich nicht kaufen. Die Sichtweite ist gering, die Texturen sind verwaschen und die Spielwelt sieht recht unecht aus.

SOUND 6

Sprache/Text: -/Deutsch
Die Musik passt durchaus zum Farmerleben, besser wird sie dadurch aber auch nicht. Relativ schnell nervt das Gedudel nämlich. Die Soundeffekte der Maschinen sind gut und vermitteln Bauernhof-Feeling.

STEUERUNG 7

Unterstützt: Touchscreen
Die Steuerung ist simpel und schnell verinnerlicht. Dass die Menüs nur über den Touchscreen und nicht mit den Buttons bedienbar sind, nervt hin und wieder.

EINZELSPIELER 7

Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (3 Stufen)
Die große Crux des Spiels liegt im Einstieg. Wer noch keinen Vorgänger gespielt hat, wird ins kalte Wasser geworfen und darf selbst schauen, wie er zurecht kommt. Ist das geschafft, wird's angenehmer. Es gibt viel zu tun und der Bauernhof kann ständig erweitert und verbessert werden. Um mit dem Spiel Spaß zu haben, ist ein großes Interesse sowohl an Simulations-Titeln als auch am Bauernleben aber essentiell.

PRO / CONTRA

- ✚ Realitätsnahe Simulation des Bauernlebens
- ✚ Zahlreiche Möglichkeiten und Aufgabenbereiche
- ✚ Dank Lizenzen viele Original-Fahrzeuge
- ✚ Sinnvolle Anpassungen an den 3DS …
- ✖ … aber auch Abstriche gegenüber der PC-Version
- ✖ Richtig miese Grafik
- ✖ Menüs nicht mit Buttons steuerbar
- ✖✖ Keinerlei Einführung ins Spiel

WERTUNG/FAZIT

64

„Ist der Einstieg geschafft, macht's durchaus Spaß – als Simulations-Fan“

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Wii U und Switch und die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN

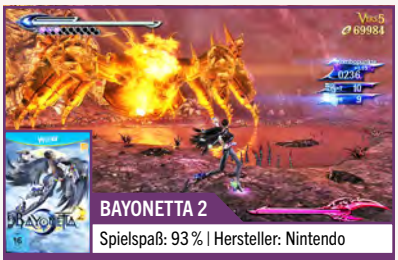
RAYMAN LEGENDS
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



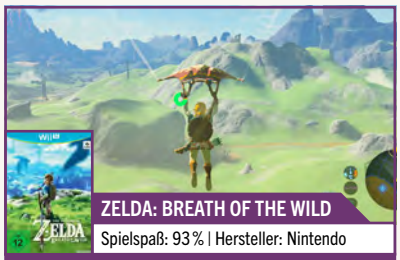
BAYONETTA 2
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

Splatoon
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

(ACTION-)ADVENTURE



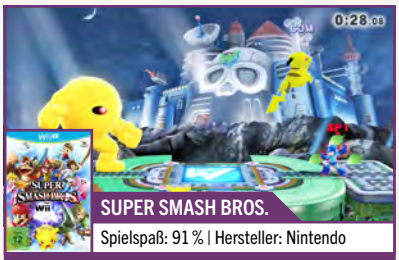
ZELDA: BREATH OF THE WILD
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Breath of the Wild begeistert mit seiner riesigen, freien und absolut atmosphärischen Spielwelt.

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS.
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Ganz klar der mit Abstand beste Prügler und das beste Multiplayer-Spektakel auf der Wii U

Tekken Tag Tournament 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: GHOSTS
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT

NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat

Mario Tennis: Ultra Smash
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

KIRBY & DER REGENBOGEN-PINSEL
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

Kirby kann es einfach: ein gelungener Auftritt des ebenso charismatischen wie putzigen Nintendo-Kultknödels.

Mario Party 10
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 8
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Der schiere Fahrspaß macht die durchaus vorhandenen Mängel (fast) wieder wett.

Need for Speed: Most Wanted
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

ROLLENSPIEL

XENOBLADE CHRONICLES X
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Zwar kein absoluter Superhit, aber immer noch ein fantastisches, riesiges Rollenspiel für Wii U

Paper Mario: Color Splash
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

LEGO CITY UNDERCOVER

Einige Jahre nach seinem Wii-U-Auftritt bringt Chase McCain nun auch auf der Switch Lego-Verbrecher zur Strecke. Das macht sowohl daheim als auch unterwegs Laune.

Stets aktuell: Die 40 besten Wii-U-Spiele

Art Academy: Atelier
Test (07/15): 82 % | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Nintendo

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Hyrule Warriors
Test (10/14): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kirby und der Regenbogen-Pinsel
Test (05/15): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes
Test (12/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Party 10
Test (04/15): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis: Ultra Smash
Test (12/15): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Color Splash
Test (11/16): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Pokémon Tekken
Test (04/16): 82 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Project Zero: Priesterin des Schwarzen Wassers
Test (11/15): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders Imaginators
Test (12/16): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Superchargers
Test (11/15): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Trap Team
Test (11/14): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Splatoon
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Star Fox Zero
Test (05/16): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Stets aktuell: Die 10 besten Switch-Spiele

1-2-Switch
Test (04/17): 77 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

NEU Has-been Heroes
Test (06/17): 74 % | Genre: Strategie I Hersteller: Gametrust

Just Dance 2017
Test (04/17): 78 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

NEU Lego City Undercover
Test (06/17): 78 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Warner Bos.

Mario Kart 8 Deluxe
Test (08/17): 91 % | Genre: Rennspiel I Hersteller: Nintendo

NEU Puyo Puyo Tetris
Test (06/17): 78 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Sega

Skylanders Imaginators
Test (05/17): 75 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Activision

Super Bomberman R
Test (04/17): 69 % | Genre: Action I Hersteller: Konami

The Legend of Zelda: Breath of the Wild
Test (04/17): 94 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

-
Test (-/-): - % | Genre: - I Hersteller: -

RETRORÄTSELN

Na, ihr Rennspielcracks? *Lotus Turbo Challenge* hätte euch in der letzten Ausgabe der N-ZONE fast geknackt – aber eben nur fast! Eine richtige Antwort war dabei, wenn wir streng sein wollen.

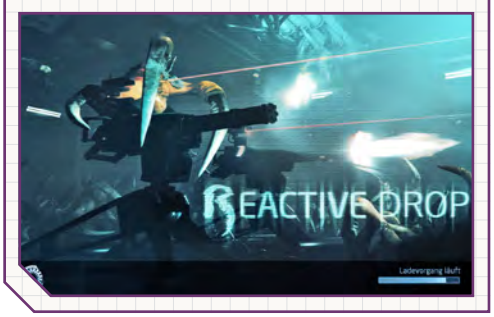
Also wir müssen schon zugeben, dass wir nicht mit den guten Resultaten zu unserem letzten Retrorätsel gerechnet hätten! Insgesamt kannten zwar „nur" sechs von euch die *Lotus Turbo Challenge*-Serie und nur ein Einziger hat ganz genau den von uns gesuchten zweiten Teil identifiziert, das war aber trotzdem deutlich mehr, als wir auf dem Schirm hatten. Daumen hoch! Dann machen wir es diesmal extra fies: Das von uns gesuchte Spiel erschien nur für eine einzige Konsole. Es ist älter als 20 Jahre. Die damalige Entwicklerfirma existiert auch heute noch. Der Protagonist ist rein namentlich ein Kumpel eines gewissen Nemo. Und das Spiel hatte einen sehr seltsamen Grafikstil für seine Bossgegner …

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an:
redaktion.benj@minkegel.de

THE OTHER CASTLE

Gute Spiele müssen zwangsläufig Geld kosten oder sind Microtransaction-Beschiss! Stimmt so? Nicht unbedingt! Wer auf großen Plattformen wie zum Beispiel Steam unterwegs ist, kann dort komplett gratis einige echte Schätze auftreiben.

Kostenlos, mit einer schönen Story, toll präsentiert, reichlich Action und dann auch noch inklusive eines asymmetrischen kooperativen Online-Mehrspielermodus. Klingt zu gut, um wahr zu sein? In diesem Fall nicht! Das gute Stück hört auf den Namen *Alien Swarm*, kann ratzfatz und jederzeit von der PC-Spieleplattform Steam heruntergeladen werden und verfrachtet euch in einen Top-down-Shooter gegen eine Horde außerirdischer Monsterinsekten. Wahlweise als Offizier, Sanitäter, Ingenieur oder Waffenspezialist dürft ihr dann vor jeder Mission euer Equipment zusammenstellen und den garstigen Riesenkäfern gepflegt das Chitin durchlöchern. Wir würden ja sagen „Freunde von *Alien* spielen erstmal nur Probe" – doch wie gesagt, dieses tolle Teil ist komplett kostenlos, ihr habt also gar nichts zu verlieren.



Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

JUMP & RUN

SUPER MARIO 64

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Für unumstrittene Meisterwerke wie dieses Jump & Run wurde die Höchstpunktzahl erfunden.

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

ACTION

RESIDENT EVIL 4

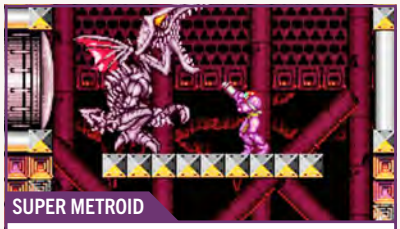
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Abwechslungsreiches, spannendes, forderndes Action-Horrorspiel, das man unbedingt erlebt haben muss

Star Fox 64
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Cybernator
Spielspaß: 9 | Hersteller: Masaya

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

Street Fighter Alpha 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Final Fight 1-3
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

STRATEGIE/SIMULATION

ADVANCE WARS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Bomberman 94
Spielspaß: 8 | Hersteller: Hudson Soft

SPORT

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Leider ist es nicht mehr möglich, online zu spielen. Für ein spaßiges Offline-Gebolze zu zweit aber super!

Mario Golf Advance Tour
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

1080° Snowboarding
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

PUNCH-OUT!!

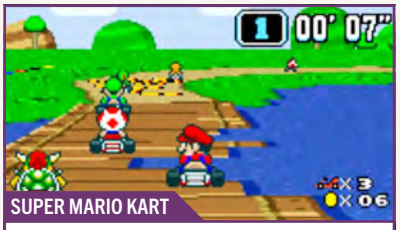
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Beinharter Reflextest am Controller, kombiniert mit herrlich schräg animierten Charakteren. Tolles Teil!

Wario's Woods
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Wario Land: The Shake Dimension
Spielspaß: 7 | Hersteller: Good-Feel

RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

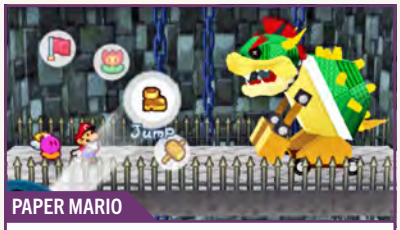
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



PAPER MARIO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die Spielfiguren des Abenteuers sind das einzig Flache an diesem grandiosen RPG der ebenso glorreichen N64-Ära.

Xenoblade Chronicles
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Earthbound
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

GRACEFUL EXPLOSION MACHINE

Farbenfroh, knackig und und für Highscore-Jäger ideal: Dieses Actionspiel solltet ihr euch für Switch auf jeden Fall mal ansehen.

Die Top 50 der Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Test (09/15): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Test (01/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Bomberman 94
Test (04/17): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Hudson Soft

Castlevania: Circle of the Moon
Test (03/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania: Harmony of Dissonance
Test (04/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Cybernator
Test (04/15): 9 | Genre: Action| Hersteller: Masaya

Demon's Crest
Test (03/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Donkey Kong 64
Test (06/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2
Test (12/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country Returns
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Final Fantasy Tactics Advance
Test (03/16): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Fire Emblem: Shadow Dragon
Test (09/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Kirby und das magische Garn
Test (07/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit
Test (09/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 64
Test (03/16): 8 | Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Strikers Charged Football
Test (07/16): 8 | Sport | Hersteller: Nintendo

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime Trilogy
Test (03/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid: Zero Mission
Test (05/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros.
Test (02/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. Wii
Test (03/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (01/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo

Paper Mario
Test (07/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pikmin 2: New Play Control!
Test (02/17): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Pokémon Snap
Test (10/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: HAL Laboratory

R-Type
Test (09/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Resident Evil 4
Test (12/14): 10 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Star Fox 64
Test (05/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario 64
Test (06/15): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (04/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy 2
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars
Test (02/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Squaresoft

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask
Test (08/16): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Test (09/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Test (08/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles
Test (10/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 15 besten eShop-Titel für Wii U!

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Dual Core
Test (08/16): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Gray Fin Studios

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Fast Racing Neo
Test (02/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Shin'en Multimedia

Forma.8
Test (04/17): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Mixed Bag

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Pixeljunk Monsters
Test (07/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Double Eleven

Runbow
Test (11/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: 13AM Games

Severed
Test (11/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Drinkbox

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight
Test (01/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Steamworld Heist
Test (11/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Image & Form

Super Meat Boy
Test (07/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Team Meat

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Die aktuell 15 besten eShop-Titel für Switch

NEU **ACA Neogeo Alpha Mission II**
Test (06/17): 7 | Genre: Action | Hersteller: Hamster

ACA Neogeo Metal Slug 3
Test (05/17): 7 | Genre: Action | Hersteller: Hamster

ACA Neogeo Schock Troopers
Test (05/17): 8 | Genre: Action | Hersteller: Hamster

Blaster Master Zero
Test (05/17): 7 | Genre: Action| Hersteller: Inti Creates

Fast RMX
Test (05/17): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Shin'en

NEU **Graceful Explosion Machine**
Test (06/17): 8 | Genre: Action | Hersteller: Vertex Pop Inc.

Human Resource Machine
Test (05/17): 8 | Genre: Simulation | Hersteller: Tomorrow Corporation

NEU **Kamiko**
Test (06/17): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Flyhigh Works

NEU **Mr. Shifty**
Test (06/17): 7 | Genre: Action | Hersteller: tinyBuildGames

Shovel Knight: Treasure Trove
Test (05/17): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Snake Pass
Test (05/17): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sumo Digital

Snipperclips
Test (05/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

VOEZ
Test (05/17): 8 | Genre: Musikspiel | Hersteller: Circle Entertainment

NEU **Wonder Boy: The Dragon's Trap**
Test (06/17): 7 | Genre: Action | Hersteller: DotEmu

World of Goo
Test (05/17): 9 | Genre: Strat./Geschick. | Hersteller: Tomorrow Corp.

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION-)ADVENTURE

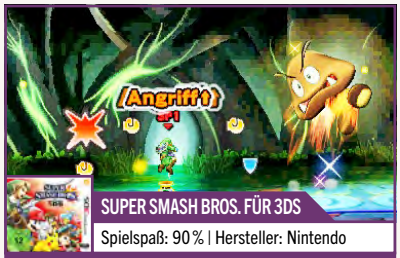
ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, aber noch besser als jemals zuvor: ein absolutes *Zelda*- und Remake-Meisterwerk!

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

Super Street Fighter IV 3D Edition
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen.

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

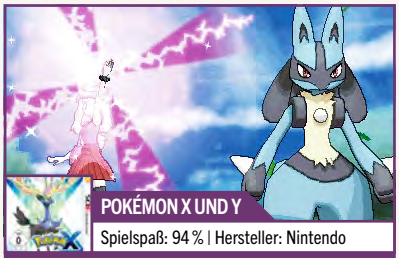
MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL



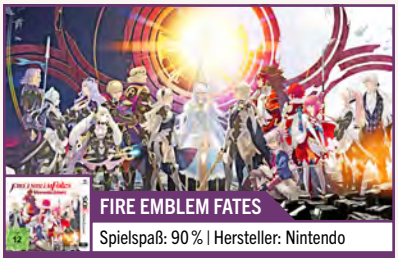
POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Dragon Quest VIII: Die Reise des ver. Königs
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

SIMULATION/STRATEGIE



FIRE EMBLEM FATES
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Das dreigängige Fantasy-Festmahl ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

Fire Emblem: Awakening
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

SPORT

MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im *Mario*-Universum.

Mario Sports Superstars
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

FIRE EMBLEM ECHOES: SHADOWS OF VALENTIA

Das dritte *Fire Emblem*-Abenteuer für 3DS bringt frische Impulse mit und überzeugt mit einer sehr guten englischen Vertonung. Ein Muss für Fans der Reihe und Taktik-Liebhaber!

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Bravely Second: End Layer
Test (03/16): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns 3D
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit
Test (10/16): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Dragon Quest VIII: Die Reise des verwunsch. Königs
Test (02/17): 92 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight
Test (03/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Fantasy Life
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

NEU Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia
Test (06/17): 88 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Fates
Test (06/16): 90 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Test (11/15): 87 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Paper Jam Bros.
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Sports Superstars
Test (04/17): 85 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Persona Q: Shadow of the Labyrinth
Test (01/15): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Picross 3D: Round 2
Test (01/17): 84 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Pokémon Alpha Saphir und Omega Rubin
Test (12/14): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon Sonne und Mond
Test (01/17): 90 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition
Test (06/15): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Shin Megami Tensei 4
Test (12/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Shin Megami Tensei 4 Apocalypse
Test (01/17): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
Test (03/15): 92 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tomodachi Life
Test (07/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles 3D
Test (05/15): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yo-kai Watch
Test (05/16): 89 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yo-kai Watch 2
Test (05/17): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

SUPER EFFECTIVE

Schlägerei! Auf der Switch! Klar kann man in *Ultra Street Fighter 2: The Final Challengers* auch mit Button Mashing ein bisschen was reißen, aber sobald ein halbwegs guter Kämpfer bei euch (online) vorbeischaut, bedeutet ein Kampf ohne Taktik und Finesse einen Zugewinn an blauen Augen bei gleichzeitigem Zahnverlust. Besser funktionieren die Duelle mit ein paar wertvollen Tipps.

Haut eure Super Combo raus!

Wer schon seit zig Jahren *Street Fighter (Alpha)* spielt, wird sich ein wenig umstellen müssen – einmal angesammelte Super-Combo-Balken werden in *The Final Challengers* nämlich nicht von einer Runde in die nächste übertragen. Weil es eine ganze Weile dauern kann, bis man sich in nur einer Runde eine Super Combo verdient hat, solltet ihr sie dann auch gnandenlos zum Einsatz bringen – sonst verpufft das gute Stück am Ende ungenutzt.

Leichte Attacken

„Warum soll ich leichte Attacken überhaupt benutzen, die schweren richten doch viel mehr an!" – „Ruhe, junger Padawan!" Die leichten und auch mittleren Schläge haben vor allem zwei große Vorteile: Sie lassen sich deutlich schneller ausführen und unterbrechen damit auch eventuelle schwere Schläge und Tritte des Gegners. Einige leichte Angriffe verfügen im Sprung außerdem über eine Dauerhaltung statt nur über eine einzige Schlagsequenz. Das bedeutet: Euer Angriff wird auf jeden Fall ausgeführt, solange ihr euren Gegner nur erwischt und dieser nicht blockt. Versucht doch einmal einen leichten Tritt mit Ken im Sprung! Leichte Attacken sollen euren Gegner vor allem überraschen, ihn aus dem Konzept bringen und so seine Deckung für die wirklich wuchtigen Schläge öffnen.

Folgt eurem Feuer

Ein etwas fieser kleiner Trick, der sich aber bereits seit dem originalen *Street Fighter 2* bewährt: Wenn ihr einen Projektilangriff entfesselt (also zum Beispiel einen Hadouken oder einen Sonic Boom), dann lauft eurem eigenen Geschoss einfach ein paar Meter hinterher. Weil dadurch der komplette Bildschirm zusammen mit eurem Projektil zu scrollen beginnt, kommen weniger erfahrene menschliche Gegenspieler und mitunter sogar CPU-Straßenkämpfer aus dem Konzept und lassen ihre Blockhaltung fallen. Euer Geschoss erwischt sie dann offen und richtet vollen Schaden an. Achtet nur darauf, nicht in Schlagreichweite eures noch blockenden Duellpartners zu kommen.

Nutzt die Steuerungsoptionen aus

In *The Final Challengers* dürft ihr nicht nur die Button-Belegung jedes einzelnen Kämpfers modifizieren, sondern in der Lite-Steuerung auch ganze Super Combos auf einen einzigen Knopf legen. Auch wenn das ein bisschen billig ist: Macht es! Der Nutzen einer absolut zuverlässig auslösenden Super Combo ist einfach zu wertvoll.

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION/BEAT 'EM UP

3D STREETS OF RAGE 2

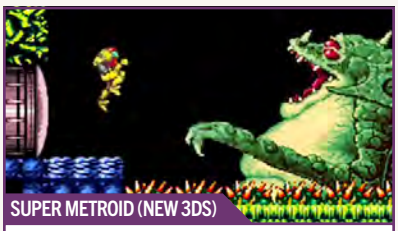
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2 zeigt auch auf dem 3DS, warum es ein wahrer Klassiker ist – fantastisches Beat 'em Up!

Ninja Gaiden II
Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID (NEW 3DS)

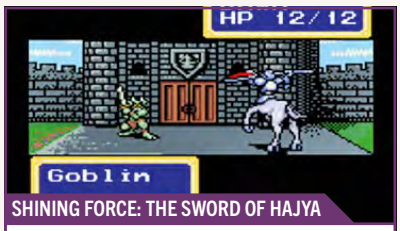
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original – trotzdem: Meisterwerk, Höchstwertung!

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Contra 3
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

ROLLENSPIEL



SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

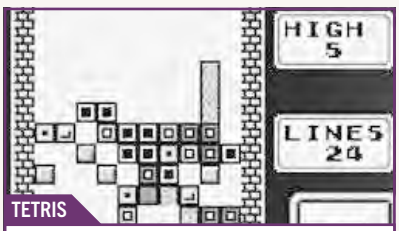
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Pilotwings
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein Muss für jeden, der diesen zeitlosen Klassiker in seiner ganzen ursprünglichen Pracht erleben will

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Donkey Kong Country 2 (New 3DS)
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

SPORT/RENNSPIEL

F-ZERO (NEW 3DS)

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Famoses Rennspiel mit einem kernigen Schwierigkeitsgrad – aber leider ohne Mehrspieler-Unterstützung

Super Mario Kart (New 3DS)
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

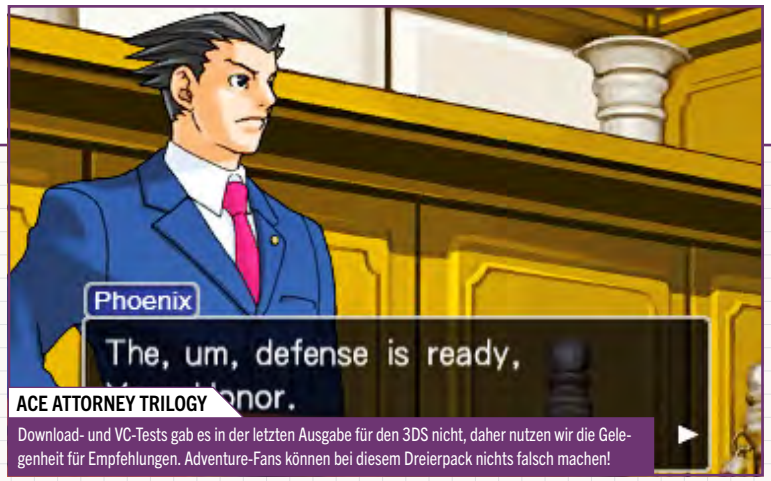
Golf
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

F-ZERO

Sofern ihr ein New-3DS-Modell besitzt, sollte diese Rennspielperle auf jeden Fall zu eurem VC-Spielesortiment gehören. Der zeitlose Racer ist selbst heute noch ein ganz großer Spaß.

TERRARIA

Wenn ihr *Minecraft* unterwegs spielen wollt, aber (noch) keine Switch habt, probiert es doch mal mit *Terraria* für den 3DS. Das ist quasi *Minecraft* in 2D und auch sonst ein tolles Spiel.



ACE ATTORNEY TRILOGY

Download- und VC-Tests gab es in der letzten Ausgabe für den 3DS nicht, daher nutzen wir die Gelegenheit für Empfehlungen. Adventure-Fans können bei diesem Dreierpack nichts falsch machen!

Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

3D Gunstar Heroes
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Out Run
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Sonic the Hedgehog 2
Test (12/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2
Test (09/15): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Sega

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Breath of Fire 2
Test (12/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Contra 3
Test (07/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Demon's Crest (New 3DS)
Test (02/17): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2 (New 3DS)
Test (05/16): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 3 (New 3DS)
Test (08/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

F-Zero (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Mario's Super Picross
Test (01/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 7 (New 3DS)
Test (09/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X (New 3DS)
Test (09/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Pilotwings
Test (06/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Sega 3D Classics Collection
Test (01/17): 8 | Genre: Diverse | Hersteller: Nintendo

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Castlevania IV
Test (12/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (12/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario World (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Metroid (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter 2: The New Ch. (New 3DS)
Test (09/16): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

3DS eShop

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

Ace Attorney Trilogy
Test (02/15): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Ambition of the Slimes
Test (10/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Circle Entertainment

Axiom Verge
Test (10/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Thomas Happ

Azure Striker Gunvolt 2
Test (11/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Into Creates

Boxboxboy!
Test (08/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Bye-bye Boxboy!
Test (05/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

Mercenaries Saga 3
Test (03/17): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: RideonJapan, Inc.

Corpse Party
Test (12/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: XSEED Games

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: Wayforward

Noitu Love: Devolution
Test (11/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konjak

Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice
Test (10/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Picross e7
Test (02/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter Corp.

Pocket Card Jockey
Test (07/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Quest of Dungeons
Test (11/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Upfall Studios

Quiet, please!
Test (03/17): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nostatic Software

Radiohammer
Test (03/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Arc System Works

River City: Tokyo Rumble
Test (11/16): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Million Corp.

Rune Factory 4
Test (02/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED Games

Severed
Test (11/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Drinkbox

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: WayForward

Steamworld Heist
Test (02/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Image & Form

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

Terraria
Test (02/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Re-Logic

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Xeodrifter
Test (08/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kid

Wir haben eingeladen und vier Leser sind unserem Ruf gefolgt! Von links sind das (abzüglich Johannes und Viktor): Alessandro Saiko, Stephan Funk, Andi Hammerl und Thomas Berger. Schöne Grüße an euch vier!

N-ZONE-LESERTREFF 2017

Anlässlich unseres Jubiläums haben wir interessierte Leser dazu eingeladen, uns einen Tag in der Redaktion zu besuchen und alles über den Redaktionsalltag zu erfahren. Vier Leser folgten diesem Aufruf und löcherten uns einen Tag lang mit vielen Fragen. Das haben sie erlebt:

11:37 UHR BEGRÜSSUNG

Vorbildlich wie sie sind, kommen alle vier Teilnehmer zeitig. Zu Beginn richtet Viktor ein paar einleitende Worte an die Leser, es gibt direkt eine erste Stärkung und alle haben Zeit, sich unbeschwert kennenzulernen.

12:13 UHR FÜHRUNG

Als erster Programmpunkt steht eine Führung durch die heiligen Redaktionshallen an. Welche Hefte werden in unserem Verlag produziert? Was für Abteilungen sind abseits der Redaktion noch beteiligt? Was taugt der Kaffee in der Küche? Das und mehr können Andi, Sandro, Thomas und Stephan in Erfahrung bringen und außerdem stellen die Leser schon hier fleißig Fragen.

12:48 UHR ABO, VERTRIEB UND PRODUKTION

Teil der ausführlichen Führung ist auch ein Besuch im Büro unseres Leiters für Abo und Vertrieb Werner Spachmüller sowie unseres Produktionsleiters Uwe Hönig – langjährige Leser dürften beide aus dem Heft kennen. Alle vier Teilnehmer haben übrigens bereits ein Abo der N-ZONE und sind sehr zufrieden damit. Da freut sich der Werner.

13:42 UHR HEFTPLANUNG

Nach einer kurzen Pause geht es in Viktors Büro weiter, wo er seine Aufgaben als Redaktionsleiter der N-ZONE erläutert. Worauf kommt es bei der Themenplanung an? Nach welchen Kriterien werden die Umfänge der Artikel im Heft festgelegt? Wie wird ein Layoutplan erstellt? Welche Programme benutzen wird zur Organisation? Was hat es mit NDA-Schreiben von Herstellern auf sich? Worauf achten wir beim Testen? Wie funktioniert der PDF-Upload auf den Server unserer Druckerei? Und natürlich gibt es wieder viele interessante Fragen unserer wissbegierigen Teilnehmer!

14:45 UHR REDAKTEURSARBEIT

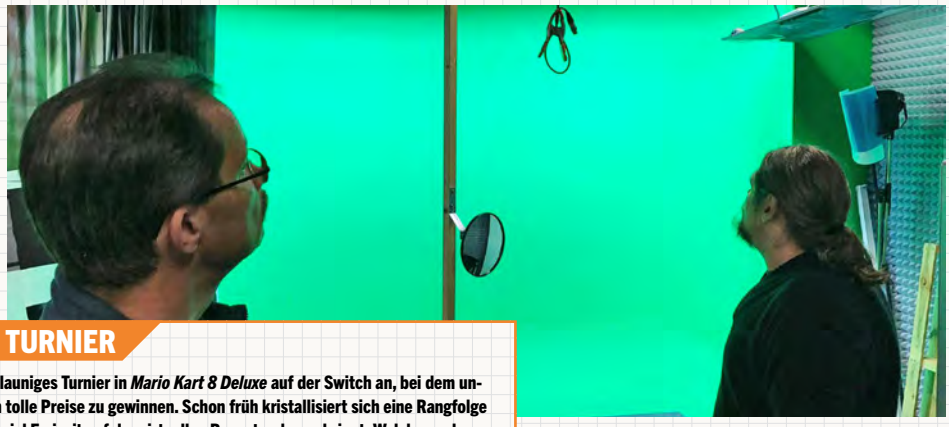
Als Nächstes plaudert Lukas an seinem Arbeitsplatz über den Alltag eines Redakteurs und zeigt den Lesern, wie wir Spielszenen für unsere Tests aufzeichnen, Screenshots daraus erstellen, wie Artikel erstellt werden und worauf es dabei ankommt.

15:23 UHR LAYOUT

Selbstverständlich müssen die von der Redaktion erstellten Texte und Bilder vom Layout-Team zu einem fertigen Heftartikel verfeinert und möglichst schick in Szene gesetzt werden. So erhalten die Leser einen Einblick in die dafür genutzten Programme wie etwa InDesign und Photoshop. Da unser Photograph gerade anderweitig gebraucht wird, gibt's an dieser Stelle leider kein Bild. Aber das könnt ihr mit eurer Fantasie ausgleichen. Stellt euch einfach vier neugierige Leser vor, die aufmerksam einem netten Layouter zuhören.

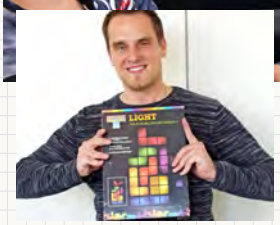
15:48 UHR VIDEOSTUDIO

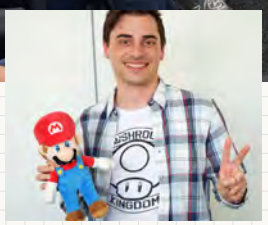
Der N-ZONE liegt zwar schon lange keine DVD mehr bei, doch bei uns im Verlag entstehen nach wie vor täglich viele Videobeiträge für unsere anderen Magazine und die Webseiten. Hier erfahren unsere vier Besucher, wie das alles funktioniert, wofür zum Beispiel der Green Screen im Videostudio benutzt wird und warum der eigentlich grün ist.



16:17 UHR MARIO KART 8 TURNIER

Als letzter Programmpunkt im Verlag steht ein launiges Turnier in *Mario Kart 8 Deluxe* auf der Switch an, bei dem unsere vier Besucher gegeneinander antreten, um tolle Preise zu gewinnen. Schon früh kristallisiert sich eine Rangfolge heraus und man merkt klar, wer von den vieren viel Freizeit auf der virtuellen Rennstrecke verbringt. Welche coolen Preise die Jungs gewonnen haben, seht ihr auf den Fotos unten.





18:12 UHR ABENDESSEN

Zum Abschluss lassen wir gemeinsam mit den Lesern den Abend in der Kofferfabrik, einer urigen Kneipe in der Nähe des Verlagsgebäudes, ausklingen. Zu ein paar Bierchen und einem ordentlichen Abendessen quatschen wir gemeinsam über das Heft, Nintendo, Spiele und allerhand andere Themen. Somit endet ein absolut gelungener Lesertreff, den wir in Zukunft sicher mal wiederholen werden – und nächstes Mal gerne mit mehr Teilnehmern!

DIE N-ZONE JUBILÄUMS-ZEITREISE TEIL 2

DIE JAHRE 2002-2007

20 Jahre und kein bisschen leise: Seit über 7300 Tagen versorgt die N-ZONE ihre Leser Monat für Monat mit Vorschauen, News, Tests und anderen Artikeln rund um die wunderbare Welt von Nintendo. Anlässlich dieses Jubiläums lest ihr heute den zweiten Teil unserer vierteiligen Reportagereihe, in der wir den Werdegang unseres Magazins chronologisch nachzeichnen.

Keine neue Nintendo-Heimkonsole ohne Neuausrichtung der N-ZONE. Oder so ähnlich. Nach diesem Credo könnte man die Zeitpunkte der N-ZONE-Updates in etwa einordnen. Und weil die Veröffentlichung des Gamecubes pünktlich zur Ausgabe 05/2002 in Europa (mit etwas Verspätung zu Japan und den USA) anstand, erstrahlte das Heft erstmals seit dem Start fünf Jahre zuvor in einem völlig neuen Glanz. Klar, kleinere Änderungen wie die Einführung einer festen Team-Seite erlebte die N-ZONE auch schon zuvor. Mit der Fünf-Jahres-Ausgabe wurde aber runderneuert, nachdem die Redaktion und vor allem die fleißigen Layouter mehrere Monate am Redesign werkelten. Die neue Aufmachung wurde deutlich erwachsener, da das Durchschnittsalter der Leser zusammen mit dem Alter der N-ZONE fortschritt. Das zeigte sich an einem für damalige Verhältnisse äußerst modernen Design, einer dunklen Farbgebung und dem Wegfall der Sammelkarten, die eher eine jüngere Zielgruppe ansprachen. Auch Poster wurden damals vorerst abgeschafft, später wurden sie aber wieder in unregelmäßigen Abständen ins Heft aufgenommen. Die Seitenzahl wuchs auf die noch heute üblichen 100 Seiten. Zudem wurde die Produktionszeit verkürzt, um noch aktueller aus der Nintendo-Welt zu berichten. Und um der Sammelleidenschaft vieler Leser Rechnung zu tragen, waren alle Ausgaben ab 05/2002 (bis ein-

Zum Release des Gamecube erfand sich die N-ZONE neu. Große Bilder und Artworks, eine neue Heftstruktur und mehr Ordnung und Geradlinigkeit bestimmten von da an das Magazin.

Seit 2002 gehört das brittische Entwicklerstudio Rare zu Microsoft. Damit war vor etwa 15 Jahren Schluss mit kontinuierlichem Exklusivmaterial für Nintendo-Konsolen.

Alt gegen neu: Mit dem Redesign des Hefts ging auch eine Überabeitung des Wertungskastens einher (links). Dieser wurde in einigen Details verfeinert.

Mit Ausgabe 09/2003 führte die Redaktion den Detail-Check ein. Damit wuchs der Wertungskasten auf eine beachtliche Größe von gut einer dreiviertel Seite!

Zur Veröffentlichung von *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* durften sich die N-ZONE-Leser über ein Sonderheft mit fast 30 Seiten zum Action-Titel freuen.

schließlich 03/2004) mit einem Teil des Gamecubes auf dem Heftrücken geschmückt. Stellt man alle Hefte aus diesem Zeitraum nebeneinander hochkant ins Regal, ergibt sich ein Gesamtbild des Zauberwürfels inklusive einiger Controller!

Der Gamecube startet durch

Nach der Veröffentlichung des Gamecubes und dem Redesign des Heftes folgten viele Monate intensiver Berichterstattung zu Titeln der neuen Konsole. Die Redaktion schrieb unter anderem über heutige Klassiker wie *Super Mario Sunshine*, *Starfox Adventures*, *Luigi's Mansion*, *Metroid Prime*, *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, *Resident Evil Zero*, *Mario Kart: Double Dash!* und *Super Smash Bros. Melee*. Dabei auffällig: Im ersten Jahr nach der Veröffentlichung wurden dem Gamecube stets großer Erfolg und riesiges Potential attestiert. Viele sehr gut bewertete Test-Titel unterstrichen diese Ansicht. Irgendwann kehrte aber Ernüchterung ein, als sich langsam abzeichnete, dass die Konsole doch nicht so erfolgreich wird. Heute wissen wir es ohnehin besser: Mit knapp 22 Millionen verkauften Einheiten war der Gamecube zwar kein Reinfall, neben der Wii U aber eine der schlechtverkauften Nintendo-Konsolen. Dementsprechend ließ die Flut an herausragenden Spielen relativ schnell nach, was sich auch in der N-ZONE niederschlug.

Noch mehr Details im Wertungskasten lieferte der Controller-Check.

Mit dem Nintendo DS stand 2004/2005 die erfolgreichste Nintendo-Konsole aller Zeiten in den Startlöchern. Die N-ZONE berichtete damals ausführlich über den Handheld.

Verbesserter Wertungskasten

Aber natürlich gibt es aus der Gamecube-Ära auch Berichtenswertes zum Heft selbst zu erzählen. In Ausgabe 11/2002 konnten sich die Leser über eine Reportage zum legendären Entwicklerstudio Rare freuen. Warum das erwähnenswert ist? Nun, das Studio wurde damals von Microsoft gekauft, nachdem es viele Jahre lang unzählige exklusive Nintendo-Hits entwickelte. Das bedeutete das Ende einer Ära für Big-N-Fans. Angesichts der Relevanz dieses Themas führte die Redaktion Interviews mit dem damaligen Nintendo-Deutschland-Chef Axel Herr, Ed Fries von Microsoft und den Stamper-Brüdern, die Rare einst gründeten.

Knapp ein Jahr nach dem Redesign wurde mit Ausgabe 04/2003 ein neuer Wertungskasten inklusive eines neuen Wertungssystems bei Tests eingeführt. Dabei neu: dedizierte Einzelspieler- und Mehrspieler-Wertungen, frische Auszeichnungen, kompakte Aussagen zu Audio- und Video-Formaten sowie die noch bis heute verwendete übersichtliche Aufzählung der Vor- und Nachteile. Bereits fünf Ausgaben später wurde der Wertungskasten

Mit niemand geringerem als *Mario*-Erfinder und Entwickler-Legende Shigeru Miyamoto sprach die N-ZONE in Ausgabe 05/2006 im exklusiven Interview!

erneut angepasst. Diesmal führte die Redaktion den sogenannten Detail-Check ein. Darin gingen die Tester sehr detailliert auf einzelne Spiel-Aspekte ein, wie etwa auf Gameplay-Informationen zum Protagonisten, zum Leveldesign und zum Umfang des Spiels sowie auf technische Details wie Ladezeiten, die künstliche Intelligenz der NPCs und gewohnte Standards wie Grafik und Sound.

Mit Ausgabe 09/2003 wurde der damals immer größer werdenden Relevanz des Internets Rechnung getragen. Im Editorial verkündete Hans Ippisch einige Details zu den täglichen Besucherzahlen der N-ZONE-Webseite, die zu dieser Zeit runderneuert und ordentlich erweitert wurde.

Info-Center und 13 Ausgaben

Beginnend mit Ausgabe 05/2004 veränderten sich erneut die Test-Standards. Der Controller-Check wurde eingeführt, um detaillierte Infos zur Steuerung zu liefern. Ebenfalls neu: das Info-Center als fester Bestandteil der N-ZONE. Es bestand viele Jahre konstant aus der Most-Wanted-Liste, der Terminübersicht, dem Überblick über alle Spiele, der Test-Übersicht und der Team-Seite. Der Ausgabe 05/2004 lag außerdem ein exklusives, 28-seitiges Extraheft zu *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* für den Gamecube bei.

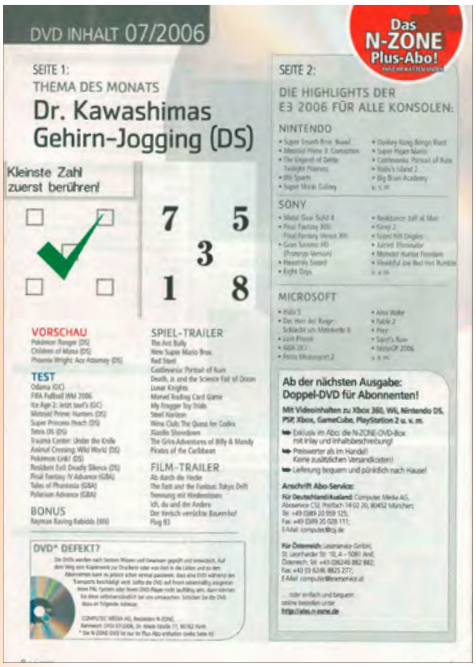
2004 gab es zwei weitere erwähnenswerte Ereignisse der N-ZONE-Geschichte. In Ausgabe 10/2004 testete das Team mit *Hamtaro: Ham-Ham Games* (GBA) das Spiel, das bis heute auf dem dritten Platz der schlechtbewerteten N-ZONE-Tests thront. Gerade mal 15 von 100 Punkten strich der Titel ein. Zudem erschienen vor 13 Jahren 13 Ausgaben der N-ZONE. Der Grund dafür liegt im Produktionszyklus des Heftes. Eine genaue Erklärung dazu findet ihr in der Jubiläumsbeilage der letzten Ausgabe. Nur so viel: Das gab es zuvor nie und auch danach nie wieder!

Miyamoto im Interview

Ebenfalls ein Novum stellt die Ausgabe 08/2005 dar. Anlässlich der 100. N-ZONE erschien das Heft mit vier verschiedenen Covern! Darauf zu sehen sind wahlweise die bekannten und beliebten Nintendo-Helden Donkey Kong, Mario, Link und Samus Aran. Diese Sonderaktion ist bis heute einzigartig in der N-ZONE-Historie.

Nur drei Ausgaben später konnten aufmerksame Leser erstmals ein Team-Mitglied entdecken, das der N-ZONE noch viele Jahre treu blieb und verschiedenste Positionen innerhalb der Redaktion einnahm. Die Rede ist von Christoph Kraus, dem (unter anderem) späteren Redakteur, der in Ausgabe 11/2005 erstmals als Praktikant auftauchte!

Und es gab sie doch noch, die großen Gamecube-Titel, auch einige Jahre nach Release! In Ausgabe 05/2006 plauderte die Redaktion mit niemand geringerem als *Mario*-Vater Shigeru Miyamoto über das kommende *The Legend of Zelda: Twilight Princess* und die damals noch als „Nintendo Revolution" betitelte Wii. Solche exklusiven Interviews sind heutzutage leider



Vor exakt elf Jahren lag der N-ZONE erstmals eine DVD mit zahlreichen Videos bei (links). In der gleichen Ausgabe führte die Redaktion um Hans Ippisch die sogenannte N-ZONE-Redaktions-Garantie ein. Auch das Design wurde erneut geändert.

Vor elf Jahren begrüßte N-ZONE-Vater Hans Ippisch zum letzten Mal die Leser. Seitdem grüßt die gesamte Redaktion im Editorial.

Zweites Redesign

Passend zum neunjährigen Jubiläum erschien die Ausgabe 06/2006 mit einem edlen und sehr hochwertigen Silber-Umschlag. Und um den besonderen Anlass so richtig gebührend zu feiern, lag der Ausgabe danach sogar erstmals in der N-ZONE-Geschichte eine DVD bei! Darauf befanden sich anno dazumal vor allem Videobeiträge zu aktuellen Nintendo-Games der damaligen E3-Messe und Video-Versionen der Tests aus dem Heft. Nachdem die DVD zum Einstand jedem Heft beigelegt wurde, erhielten sie ab Ausgabe 08/2006 nur noch Abonnenten für einen Aufpreis von einem Euro pro Heft.

Auch das Design der N-ZONE wurde abermals stark verändert. Es wurde nun noch moderner, erwachsener und zeitgenössischer. Die zuvor sehr dunkle und von schwarz dominierte Farbgebung wich einer hellen Aufmachung mit vielen weißen Flächen und allgemein weniger Text auf mehr Raum. Auch die Heftstruktur wurde erneut angepasst. Ebenfalls neu: die N-ZONE-Redaktions-Garantie. Diese versichert den Lesern seitdem Unabhängigkeit, Ehrlichkeit und Kompetenz aus Liebe zum Spiel. Zudem begrüßte im Editorial zum letzten Mal der N-ZONE-Vater Hans Ippisch die Leser. Fortan stand die Begrüßung unter dem Namen des gesamten N-ZONE-Teams, was bis heute noch immer der Fall ist. Passend dazu übernahm Fabian Sluga ab Ausgabe 08/2006 den Posten des leitenden Redakteurs.

Weltpremiere in der N-ZONE

Bereits Ende 2006 warf die 2007 veröffentlichte Wii große Schatten voraus. Ein ganz besonderes Resultat dessen ist in Ausgabe 12/2006 zu finden. Die N-ZONE testete damals als erstes Magazin weltweit den Plattformer *Super Monkey Ball: Banana Blitz* für die Bewegungskonsole – noch vor dem Test der eigentlichen Konsole eine Ausgabe später! Damit war *Super Monkey Ball: Banana Blitz* das erste getestete Wii-Spiel überhaupt. Um das Ganze zu ermöglichen, reiste N-ZONE-Redakteur Chistoph Kraus extra kurzfristig nach London. Ein irrer Aufwand für ein gutes, aber nicht herausragendes Spiel, oder? Eine Ausgabe später begann besagter Redakteur nach einer langen Zeit als freier Mitarbeiter im Übrigen als Volontär.

Diesen Einstand feierte Kraus direkt mit dem XXL-Test zu *The Legend of Zelda: Twilight Princess* in Ausgabe 01/2007. Das *Zelda*-Abenteuer fuhr eine Traumwertung von 97 ein und landete damit auf Platz zwei der bestbewerteten Spiele in der N-ZONE-Historie. Solch eine herausragende Wertung direkt zum Start einer neuen Konsole gibt es wahrlich nur selten. Doch die erste Ausgabe des Jahres 2007 konnte mit noch mehr rekordverdächtigen Besonderheiten eine absolute Seltenheit geworden, früher waren sie hin und wieder aber noch üblich. Gute alte Zeit!

Zur bevorstehenden Veröffentlichung von *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* für den DS stand *Zelda*-Mastermind Eiji Aonuma Rede und Antwort zum neuen Spiel.

Die 10-Jahre-Jubiläumsausgabe brillierte mit dem ersten deutschsprachigen Test zum Sportspiel *Mario Strikers Chardged Football* für die Bewegungskonsole Wii.

aufwarten: Wahnwitzige 41 Tests auf insgesamt 44 Seiten landeten damals nämlich im Heft. Das bedeutet Platz zwei der meisten Tests in einer einzigen Ausgabe bis heute. Auf insgesamt vier (!) Plattformen verteilten sich die unzähligen Titel, nämlich Wii, Gamecube, Nintendo DS und Game Boy. Der in den Jahren darauf folgende riesige Erfolg der Wii kündigte sich damals also schon in der N-ZONE an.

Exklusivmaterial en masse

Nur eine Ausgabe später rief die Redaktion deswegen den N-ZONE-Wii-Newsletter ins Leben. Dieser brachte brandheiße News, exklusive Gewinnspiele, Tipps, Tricks und Infos zur N-ZONE direkt auf die Wii-Konsolen der Leser. In Ausgabe 04/2007 enthüllte das Team zudem exklusiv auf sechs Seiten die Lebenssimulation *My Sims* für die Wii. Zusätzlich zur normalen Ausgabe erschien das Heft anlässlich des nahenden 10-Jahre-Jubiläums in einer Premium-Variante mit DVD, großem Poster, einem Spielequiz und einem Nachdruck der allerersten N-ZONE-Ausgabe von 1997.

Im nachfolgenden Heft 05/2007 hatte die N-ZONE erneut exklusives Material für ihre Leser am Start. Ein Interview mit *Zelda*-Mastermind Eiji Aonuma bezüglich des kommenden DS-Adventures *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* wanderte ins Heft. Zudem verließ der leitende Redakteur Fabian Sluga mit dieser Ausgabe nach vielen Jahren die N-ZONE.

Noch ein Heft weiter, noch mehr Exklusivmaterial: Als erstes deutsches Magazin testete die N-ZONE in Ausgabe 06/2007 das Fußballspiel *Mario Strikers Charged Football* für die Wii. Ein schönes Geschenk an die Leser anlässlich der Jubiläumsausgabe zu zehn Jahren N-ZONE, oder?

Eine neue Ära bahnt sich an

Damit war Mitte 2007 der Grundstein für viele erfolgreiche N-ZONE-Jahre gelegt. Die Wii entpuppte sich nach und nach als ungeahnter, gigantischer Erfolg und nach dem eher mäßig verkauften Gamecube stieg Nintendo erneut zum Star am Konsolen-Himmel auf. Zusätzlich ging auch der Nintendo DS über die Ladentheke wie warme Semmeln und Big N überzeugte unzählige Nicht-Spieler von seinen zwei Konsolen und machte sie erstmals zu Spielern. Deshalb hatte die Redaktion genug Arbeit für viele weitere Jahre und Nintendo-Fans wurden mit unzähligen tollen, guten, mittelmäßigen, aber auch schlechten Spielen bedacht. Das alles ist aber Thema im dritten Teil unserer Reportage im nächsten Heft!

Johannes Gehrling

Den bevorstehenden Release der Wii nutzte die N-ZONE bereits 2006 für das zweite große Redesign. Abermals erfand sich das Nintendo-Magazin dabei neu.

Weltpremiere! So titelte die N-ZONE in Ausgabe 12/2006 beim Test zu *Super Monkey Ball – Banana Blitz*. Das hatte auch einen guten Grund. Denn bereits vor allen anderen…

…durfte die Redaktion das Geschicklichkeitsspiel für die Wii in London testen – noch vor dem Test der Konsole selbst! Wahrlich beeindruckend, oder?

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

THUMPER

Switch Mit einem verchromten Käfer durch psychedelische Welten gleiten? Das Rhythmus-Action-Spiel *Thumper* macht's möglich!

Der Entwickler Drool bringt mit *Thumper* einen Titel auf die Switch, den sie selbst als „Rhythm Violence" bezeichnen. Das rasend schnelle Indie-Projekt wirkt auf den ersten Blick wie ein Endlos-Runner auf Smartphones, aber schon nach wenigen Sekunden wird klar, dass sich T*humper* von Spielen dieser Art gehörig unterscheidet. Zwar bewegt sich euer verchromter Käfer auf einer Art Leitschiene selbstständig nach vorne, doch sobald Kurven oder Hindernisse erscheinen, müsst ihr euer Metallinsekt per Tastendruck geschickt manövrieren – und zwar im Rhythmus der Musik. Markierte Felder auf der Leitschiene helfen euch dabei, das richtige Timing zu finden, dennoch ist die Herausforderung durch das immense Tempo eures Käfers und die dadurch entstehende Bewegungsunschärfe riesig. Nach jedem erfolgreichen Tastendruck hört ihr einen Klang, der sich perfekt an die trommelnden Soundeffekte im Hintergrund anpasst. So beeinflusst ihr die Audiokulisse des Spiels im Grunde dynamisch selbst mit. Die Klänge wirken häufig sehr bedrohlich und passen sich dementsprechend der allgemein düster gehaltenen Atmosphäre von *Thumper* an.

Faires Spawnsystem

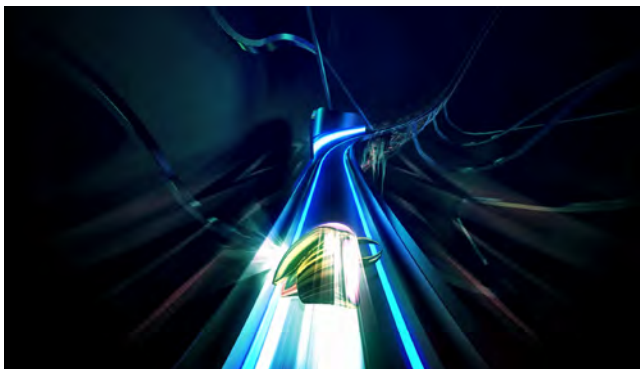
Jedes der neun Levels ist in 20–30 Abschnitte unterteilt, durch die ihr euren verchromten Käfer leiten müsst. Von farbenüberfluteten bis hin zu düsteren, unheimlich erscheinenden Passagen deckt *Thumper* sämtliche Paletten ab. Sollte es doch einmal zu schnell für euch gehen, verliert ihr zuerst eine Art Schild, das jedoch zu Beginn eines neuen Abschnitts wieder aufgeladen wird. Sobald ihr ein zweites Mal aneckt, zerbricht euer Käfer und ihr werdet zum Beginn des aktuellen Abschnitts zurückgesetzt. Das ist ein sehr entgegenkommendes Rücksetzsystem, da der Schwierigkeitsgrad gerade im letzten Spieldrittel trotz einwandfrei funktionierender Steuerung nochmal anzieht. So müsst ihr einige Stellen zwar erst ein paar Mal spielen, um ein Gefühl für die Tastenabfolge zu bekommen, könnt aber immer wieder beim zuletzt gemeisterten Checkpoint loslegen.

Chromkäfer versus Totenkopf

Im letzten Abschnitt jedes Levels erscheint im Bildhintergrund ein Bossgegner in Form eines gewaltigen Totenkopfes. Um diesen zu besiegen, müsst ihr eine bestimmte Strecke fehlerfrei bewältigen, um einen Energiestrahl aufzuladen, mit dem ihr den Level-Boss attackiert. Nach erfolgreichem Abschluss bekommt ihr eine Bewertung der einzelnen Abschnitte zu sehen. Wer sich verbessern möchte, kann jederzeit ein früheres Level wiederholen, um sich die bestmögliche Bewertung zu sichern. Auch wenn die Langzeitmotivation aus diesem Grund nicht zu kurz kommt, ist *Thumper* nichts für ungeduldige Spieler, denn bestimmte Passagen sind so unübersichtlich, dass definitiv mehr als ein Versuch vonnöten ist. Das Zusammenspiel von düsteren Klängen in einer psychedelischen Spielwelt funktioniert in *Thumper* dagegen astrein und macht den Titel zu einem atemberaubenden und unvergleichlichen Erlebnis.

Michael Grünwald

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Drool
Termin:	18. Mai 2017
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	9



Zur richtigen Zeit gilt es die richtigen Tasten zu drücken. Wer die Herausforderung sucht, kann mit dem vergoldeten Käfer den noch schnelleren Plus-Modus starten.

Wie in einem Albtraum: Der Level-Boss wirkt absolut angsteinflößend und sein Appetit auf verchromte Käfer scheint riesig zu sein.

Für das erfolgreiche Bezwingen der zahlreichen Endbosse wie diesen Ninja-Baum gibt's allerhand Belohnungen wie Energie-Erweiterungen und neue Fähigkeiten.

In den Ortschaften trefft ihr auf friedlich gesinnte NPCs und könnt euer hart verdientes Geld in Nullkommanix in Läden für Items wie Energie-Auffüller ausgeben.

ELLIOT QUEST

3DS Helft Elliot, den Fluch des bösen Dämons Satar zu brechen. Retro-Feeling inklusive!

Indie-Spiele im Retro-8-Bit-Look gibt es mittlerweile zuhauf. Da braucht es schon eine gute Portion Alleinstellungsmerkmale, um aus der Masse an spielerisch ähnlichen Titeln herauszuragen. Wir denken da beispielsweise an *Shovel Knight*, das man in dieser Hinsicht gut und gerne als Genre-Primus bezeichnen kann. Einem ähnlichen Status wird *Elliot Quest* leider nicht gerecht, dennoch liefern die Entwickler ein solides Action-Adventure inklusive Retro-Feeling. Der Wechsel zwischen der klassischen zweidimensionalen Seitenansicht in den Levels und der Vogelperspektive in der Oberwelt erinnert an *Zelda 2*. Die zahlreichen Gegenstände, Fähigkeiten und Skill-Verbesserungen drängen *Elliot Quest* in die Metroidvania-Ecke. Da das Ganze aber solide umgesetzt ist, gibt es daran absolut nichts auszusetzen. Dafür aber an den massiven Framerate-Einbrüchen, die das Adventure bis zum Patch in der ersten Zeit teilweise unspielbar machten. Spaß macht's allemal, auch wenn *Elliot Quest* nicht allzu lange in Erinnerung bleibt, da ihm dafür das Besondere fehlt.

Johannes Gehrling

Genre:	Action-Adventure
Entwickler:	PlayEveryWare
Termin:	11. Mai 2017
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	7

NBA PLAYGROUNDS

Switch Wer auf ein *NBA Jam* gewartet hat, muss wohl noch länger warten.

Boom-shaka-laka!" Wer jetzt nicht einen spontanen Nostalgie-Anfall bekommt, hat wohl noch nie *NBA Jam* gespielt und hatte somit eine traurige Kindheit. Das beliebte Arcade-Basketballspiel glänzte auf der Switch bislang mit Abwesenheit und in diese Bresche möchte nun *NBA Playgrounds* springen. Auf den ersten Blick ist es dabei wirklich ein modernes *NBA Jam*. Zwei Zweier-Teams treten gegeneinander an, beharken sich mit allen Mitteln und schmettern sich gegenseitig mit verschiedenen Power-ups krachende Dunks um die Ohren. Für gewonnene Matches und Turniere erhaltet ihr Erfahrungspunkte. Habt ihr genug davon und steigt einen Level auf (oder gewinnt ein Turnier), erhaltet ihr ein Booster-Paket, in dem fünf Karten stecken, die neue Spieler freischalten. Das System ist also arg grind-lastig. Und darauf hat man eher wenig Lust, denn die schwammige Steuerung sorgt dafür, dass sich Blocks nicht richtig timen lassen und das Gelingen von Dunks und Spezialmanövern hängt oft vom Zufall ab. Besonders nervig sind jedoch das mangelhafte Balancing im Einzelspielermodus sowie die viel zu lange Verzögerung vor Einwürfen, wodurch die Rasanz eines *NBA Jam* nie aufkommt. Für ein paar Matches macht *Playgrounds* durchaus Laune, doch dafür ist es schlicht zu teuer. Den Online-Multiplayer-Modus konnten wir noch nicht antesten, da dieser erst nach Redaktionsschluss nachgepatcht wurde.

Christian Dörre

Genre:	Sportspiel
Entwickler:	Saber Interactive
Termin:	09. Mai 2017
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	6

Dunkings sehen zwar spektakulär aus, doch oftmals bestimmt ein Zufallsfaktor, ob der Ball auch wirklich in den Korb geht, und nicht euer Timing.

NBA Playgrounds hat so heftiges Motion Blur, dass wir keine eigenen Screenshots anfertigen konnten. Selbst auf den offiziellen Bildern ist dies noch zu erkennen.

Grafisch bewegt sich *Half-Genie Hero* weg vom Pixel-Look sämtlicher Vorgänger. Stattdessen gibt es handgezeichnete Grafiken und sehr hübsche HD-Auflösung.

Schwer sind die Kämpfe gegen die Bosse zwar nicht, allerdings sind sie inszenatorisch richtig stark gestaltet und machen auch spielerisch jede Menge Spaß.

SHANTAE HALF-GENIE HERO

Switch Halber Dschinn, ganze Heldin: Nach der Wii U erobert Shantae nun auch auf der Switch mit *Half-Genie Hero* Metroidvania-Herzen.

Das idyllische Städtchen Scuttle Town kommt aber auch wirklich nie zur Ruhe! Wieder einmal wird es von Fieslingen angegriffen und wieder einmal obliegt es Schutzgeist Shantae, den bösen Buben Einhalt zu gebieten – und anschließend in ein Abenteuer zu stolpern, das größer ist, als von ihr zu Anfang vermutet. Neben Shantae wieder mit an Bord: Eine illustre Runde durchgeknallter und – im Falle der weiblichen Exemplare – leicht sexistisch dargestellter Figuren, welche Shantae entweder helfend zur Seite stehen oder das Leben schwer machen. Vor allem der gelungene Humor sticht dabei sehr positiv hervor. Wie für die Serie üblich nimmt sich *Shantae: Half-Genie Hero* selbst kaum ernst und die Dialoge sprühen vor Wortwitz – auch in der von einigen Tipp- und anderen Fehlern behafteten, ansonsten aber qualitativ hochwertig übersetzten deutschen Version. Spielerisch wird wieder einmal eine tolle Mixtur aus Metroidvania-Gameplay und klassischem Jump & Run geboten. Von Scuttle Town aus, wo wir unter anderem Tipps für das weitere Vorgehen finden, im Itemladen neue und verbesserte Attacken und Zauber erstehen oder freischaltbare Artworks unter die Lupe nehmen, begeben wir uns in die verschiedenen Levels. Diese entpuppen sich als etwas linearer als man das von der Reihe gewohnt ist, sind aber sehr abwechslungsreich und kompetent gestaltet. Beim erstem Erforschen bleiben einem viele versteckte Abschnitte und Gegenstände verborgen. Metroidvania-typisch erlernt man im späteren Spielverlauf zudem zahlreiche neue Fähigkeiten, mithilfe derer man an bis dato unerreichbare Orte, die teilweise auch für den Storyverlauf zwingend besucht werden müssen, gelangt. Das mag nerven, wenn man zum wiederholten Male ein und dasselbe Areal erforschen muss. Allerdings wird der Frust durch die Fähigkeit, sich zu einmal besuchten Gebieten zu warpen, sowie Veränderungen, welche eigentlich bereits abgesuchte Lokationen in neuem Glanz erscheinen lassen, kleingehalten. Allerdings: Ein paar weniger der immergleichen Sammel-Quests hätten's nach unserem Geschmack sein dürfen.

Tierische Hüpfheld-Freuden

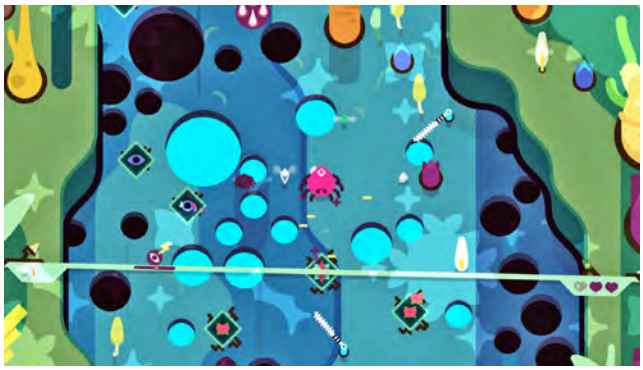
Neben den normalen Fähigkeiten kann sich Shantae wie gewohnt auch in verschiedene Tiere und Kreaturen wie einen Elefanten und eine Meerjungfrau verwandeln, wodurch wir wiederum neue Kräfte erlangen. Die spielerische Abwechslung, welche sich durch die Verwandlungen in Kombination mit Shantaes restlichen Fähigkeiten ergibt, ist sehr befriedigend. Für noch mehr Abwechslung sorgen ab und an eingestreute Abschnitte, in denen unser Hüpf-Talent ganz besonders auf die Probe gestellt wird. Ebenso gelungen: die eher einfachen, aber toll inszenierten Bosskämpfe. Schade bloß, dass der kunterbunte Hüpf- und Erkundungsspaß schon nach wenigen Stunden sein Ende findet, auch dann, wenn man alles sammeln will. Somit ist den Entwicklern wieder einmal ein ebenso charmanter wie spaßiger Hüpfspaß gelungen. So muss das!

Lukas Schmid

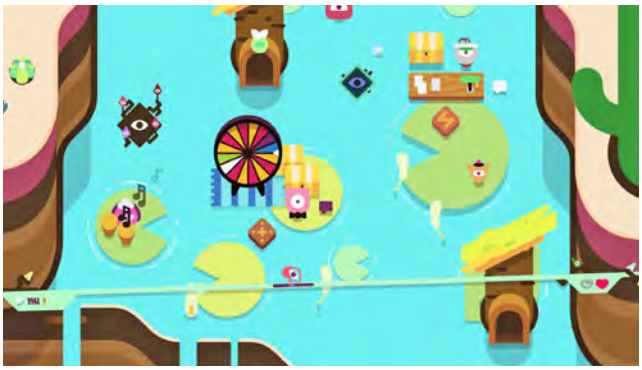
Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Wayforward
Termin:	08. Juni 2017
Preis:	16,99 Euro
WERTUNG	9

Dank ihrer Haartolle kann Shantae Gegnern ordentlich Probleme bereiten und das ähnlich stilvoll wie Hexe Bayonetta. Der Kopfbewuchs verfügt nämlich über reichlich Power!

Wie in den meisten anderen Serienablegern kann sich Shantae, nachdem sie einen kurzen Bauchtanz vollführt hat, frei in verschiedene Gestalten und Tiere verwandeln.



Gegner wie diese Spinne in der Mitte des Bildes werden selbst einige Spieler ohne (Arachno-)Phobie in Angstzustände versetzen.



In den kleinen Dörfern zwischen den herausfordernden Abschnitten könnt ihr euch Upgrades holen und euch kurz den Schweiß von der Stirn wischen.

TUMBLESEED

Switch *Tumbleseed* sorgt für einen ungleichen Wechsel zwischen Frust und Motivation.

Ein Fest für Masochisten: In dem Rogue-like *Tumbleseed* gilt es, einen Pflanzensamen mithilfe einer beweglichen Plattform auf die Spitze eines Berges zu befördern. Klingt harmlos, ist aber bockschwer! Ihr bewegt mit dem linken und rechten Stick eures Controllers die jeweilige Seite des Balkens nach oben – gar nicht so einfach, dabei die Balance zu wahren. Mit einem Tastendruck könnt ihr außerdem zwischen verschiedenen „Klassen" hin- und herschalten. Zwar ist die grundlegende Steuerung schnell erlernt, doch werdet ihr an den vielen Hindernissen und Gegnern extrem häufig scheitern. Garantiert! Verliert ihr all eure Herzen, müsst ihr ganz von vorne beginnen – ohne jegliche Upgrades, die ihr im vorherigen Durchgang freigeschaltet habt. Die Levels sind dabei komplett zufallsgeneriert, wodurch den Entwicklern das Verhältnis zwischen Frust- und Glücksmomenten leider nicht sonderlich gut geglückt ist. Ansonsten hätte das einzigartige Spielprinzip mit tollem Look und schöner Musikuntermalung nicht nur für äußerst geduldige Spieler das Zeug zum Indie-Hit. **Bernhard Schmid**

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Benedict F., Greg W.
Termin:	02. Mai 2017
Preis:	13,99 Euro
WERTUNG	7

BONK'S REVENGE

Wii U In *Bonk's Revenge* erleben wir ein Jump & Run der alten Schule.

Springen, schlagen, Punkte sammeln. Damit wäre *Bonk's Revenge* im Großen und Ganzen eigentlich schon erklärt. Das nun schon 26 Jahre alte Jump & Run lässt uns als junger Neandertaler Bonk diverse Welten der Urzeit erkunden. Das Spielprinzip ist entsprechend simpel, macht aber auch 2017 noch jede Menge Spaß. Mit insgesamt drei Leben begeben wir uns also ins Abenteuer und wählen zwischen drei Schwierigkeitsgraden. Während Pixelgrafik und die gewöhnungsbedürftige Musik mittlerweile etwas aus den Jahren gekommen sind, motiviert der Hüpfer auch heute noch zum längeren Spielen. So können wir diverse Gegenstände wie Blumen, Blätter oder Früchte einsammeln und erhalten dafür Punkte. Auch von Welt zu Welt ändert sich das Spielerlebnis. Während wir eben noch im Wald an Bäumen hochklettern, müssen wir uns kurz darauf am Meer vor Piranhas hüten. Dieses klassische Jump& Run-Erlebnis wird letztlich durch diverse Endgegner und versteckte Minispiele abgerundet und macht *Bonk's Revenge* zu einer lohnenswerten Retro-Erfahrung. **Benedikt Wolter**

Genre:	Jump&Run
Entwickler:	Red Company
Termin:	01. Juni 2016
Preis:	5,99 Euro
WERTUNG	7

Das Jump & Run, das gefühlt selbst schon aus der Steinzeit kommt, führt uns genau in jener Zeit durch verschiedenste Themenwelten.

Sammeln wir mit Bonk mal ein saftiges Stück Fleisch, erhält er kurzfristig Spezialkräfte und erledigt Gegner schon bei bloßer Berührung.

MYSTIC QUEST

Unscheinbar sah sie aus, die Hülle von *Mystic Quest*. Nirgendwo ein Hinweis zur Verwandtschaft mit *Final Fantasy*.

Action-Rollenspiel Eine mystische, spannende, traurige Reise, die wegweisend war für die Welt der Japan-Rollenspiele.

Warum denn einfach, wenn es auch kompliziert geht? Die schlichte Hülle des Game-Boy-Spiels aus dem Jahre 1991 verrät weder, dass *Mystic Quest* eigentlich zur weltbekannten Rollenspielreihe *Final Fantasy* gehört, noch, dass es sich außerdem um den ersten Teil der ebenso bekannten *Mana*-Serie handelt. Spielerisch wiederum besteht eine große Ähnlichkeit zur Nintendo-Marke *The Legend of Zelda*. All das wusste ich damals nicht – und selbst wenn, wäre es mir egal gewesen, denn ich musste gegen Monster kämpfen und Rätsel lösen, um den dunklen Lord zu besiegen. Die Kreativabteilung von Square (damals noch ohne Enix) hatte bei der Namensgebung des Antagonisten offensichtlich frei. Immerhin: Den Helden kann man selbst benennen.

Morituri te salutant

Des Helden Dasein als Gladiator, der zum Vergnügen des dunklen Lords gegen allerlei Monster antreten muss, erfüllt ihn nicht gerade mit Zufriedenheit. Als sich die Gelegenheit bietet, aus dem Schloss des Übeltäters zu

Graue Pixelgrafik, melchanolische Stimmung: *Mystic Quest* hat ein ganz eigenes, unverwechselbares Flair, auch dank der tollen Musikuntermalung.

entwischen, nutzt er die Chance, hört auf dem Weg in die Freiheit zufälliger- und praktischerweise den Plan des dunklen Lords mit und stürzt während der Flucht einen Wasserfall hinab. Als wäre das nicht genug, muss er – kurz nachdem er klatschnass am Ufer in einem Wäldchen angespült wird – auch schon die erste Maid in Not retten. Die gute Tat entpuppt sich rasch als ebenso gute Entscheidung, denn das Mädel hat ein magisches Amulett, welches hilft, Unterstützer im Kampf gegen den dunklen Lord zu finden. Die lange Reise hin zur Konfrontation mit dem dunklen Lord führt über heißen Wüstensand, durch finstere Höhlen (Spitzhacken nicht vergessen), stinkende Sümpfe und verschneite Einöden. Manchmal nimmt der Held sogar auf einem Chocobo Platz oder erobert mit einem Luftschiff den Himmel. In *Mystic Quest* existieren Elemente von *Final Fantasy* friedlich neben den üblichen *Mana*-Inhalten, eingebettet in ein Spielerlebnis, das am ehesten mit *The Legend of Zelda: Link's Awakening* zu vergleichen ist, garniert mit einer kleinen Prise Melancholie. Gleich zu Beginn stirbt ein Freund des Helden nach einem verlorenen Kampf in der Arena – das hat uns als Kind berührt, obschon der Moment nüchtern und mit erwachsenen Augen betrachtet nicht sonderlich gut präsentiert wurde. Zu der Stimmung passt die verträumte Musikuntermalung aus der Feder des virtuosen Komponisten Nobuo Uematsu. Für Abwechslung sorgen unterschiedliche Waffen und Zauber sowie die Eigenschaften des Helden, die per Stufenaufstieg verbessert werden.

Des Helden neue Kleider

Die folgenden Spiele wie *Secret of Mana* erhielten ungleich mehr Aufmerksamkeit als das Kleinod *Mystic Quest*. Nichtsdestotrotz wurde das Spiel 2016 für iOS und Android-Betriebssysteme neu und sehr bunt aufgelegt, nachdem *Mystic Quest* zuletzt 2003 als *Swords of Mana* auf dem Game Boy Advance eine Wiedergeburt erlebte. Am besten haben es aber die Japaner, die bekommen seit Juni eine Switch-Collection mit allen *Mana*-Spielen ganz einfach im nächsten Videospielhandel. Ob ein Release auch in Europa erfolgt, ist noch nicht bekannt, wäre für Fans aber klasse – schließlich ist *Seiken Densetsu 3* noch nie bei uns veröffentlicht worden!

Katharina Reuß

FINAL FANTASY: MYSTIC QUEST

Vorsicht, Verwechslungsgefahr: *Mystic Quest* erschien in den 90er-Jahren auch auf dem SNES, dabei handelt es sich jedoch um ein anderes Spiel.

Das SNES-Spiel *Mystic Quest* ist nicht identisch mit dem Game-Boy-Spiel! *Final Fantasy: Mystic Quest* wurde in den USA veröffentlicht, um zu testen, wie JRPGs in Übersee ankommen. Wegen des simplen Spielprinzips gilt es als einer der schwächsten Vertreter der Reihe. Das vor zwei Jahren angekündigte Remake (siehe Bild) entpuppte sich als nicht von Square Enix lizenziert und wurde rasch eingestampft.

Bunt: Das Smartphone- und Tablet-Remake von *Mystic Quest*.

Für Sammler, Liebhaber und bislang nur Japaner: In der *Seiken Densetsu*-Collection für Nintendo Switch sind alle Teile der Reihe enthalten.

MEINUNG
Katharina Reuss

„Ein wichtiger Klassiker der japanischen Rollenspielgeschichte."

Willy ist entschlafen? Wieso pennt der Typ denn ein, während ich mit ihm rede? Ein Blick ins Lexikon später hatte mein siebenjähriges Ich einen Euphemismus für das Wort sterben hinzugelernt und ich war ob des Bildschirmtodes meines Gladiatorenkollegen geschockt. In den Spielen, die ich sonst kannte, ist nie jemand gestorben! Trotz vieler alberner Momente (etwa dem Vampir mit dem Namen Mr. Lee), die zum Teil vom deutschen Übersetzungs-Team verantwortet wurden, fand ich düstere Grundstimmung immer faszinierend. Mit *Mystic Quest* verbinde ich wirklich viele Erinnerungen, darunter auch das Gefühl absoluter Hilflosigkeit, als ich nicht darauf kam, dass ich auf dem Rücken eines Chocobos schleifenförmig um eine Gruppe Palmen hätte laufen sollen, um fortzuschreiten. So ohne Internet war ich bei diesem absurden Rätsel auf die Hilfe einschlägiger Nintendo-Magazine angewiesen. Einer der Gründe, wieso ich *Mystic Quest* erst Jahre später durchspielte.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

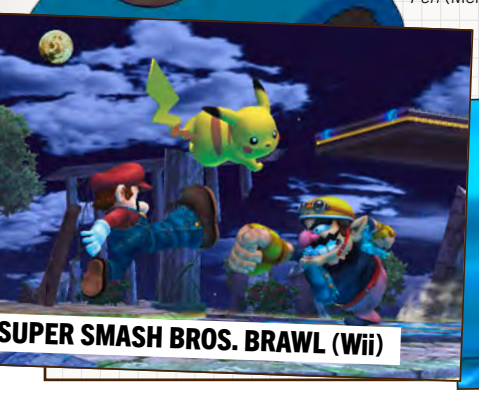
Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 07/2002

Schon seit 1995 findet im sommerlichen Los Angeles alljährlich die unter Spielern weithin bekannte Spielemesse E3 statt. Das hat sich bis heute nicht geändert, immerhin platzt das Heft in euren Händen mit über 20 Seiten Berichterstattung zur Messe geradezu aus allen Nähten. Und das war auch vor 15 Jahren nicht anders. Insgesamt 27 Seiten füllte die damalige N-ZONE-Redaktion mit allen Infos von der E3, die das Nintendo-Spielerherz begehrt. Wie auch heute war das damals schon ein Kraftakt, aber wir sind natürlich schon immer nur mit dem bestmöglichen Nintendo-Magazin zufrieden. Präsentiert wurden auf der US-amerikanischen Messe 2002 unter anderem *Zelda: The Wind Waker*, das damals mit seiner ungewöhnlichen Cel-Shading-Grafik viel Kritik heraufbeschwor, letztlich aber ein herausragendes Spiel wurde (N-ZONE-Testwertung in Ausgabe 05/2003: 95). Weitere damals gezeigte Titel, die heute teilweise Klassiker-Status besitzen: *Metroid Prime*, *Super Mario Sunshine*, *Wario World*, *Star Fox Adventures*, *Mario Party 4* und *Metroid Fusion*. Mit einer Gesamtwertung von 88 bedachte das Team damals zudem den ersten Teil einer Nintendo-Reihe, die bis heute viele Anhänger gefunden hat: *Pikmin*. Auf ordentlichen neun Seiten durften sich die Leser ergänzend dazu über eine Komplettlösung zum Strategie-Spektakel mit dem nicht allzu großen Umfang freuen.

AUSGABE 07/2007

Habt ihr an dieser Stelle ein ähnliches Vorschau-Feuerwerk anlässlich der E3 vor zehn Jahren erwartet wie 2002? Da müssen wir euch leider enttäuschen. Erstens fand die Messe anno dazumal erst Mitte Juli statt, was deutlich nach dem Redaktionsschluss der damaligen Ausgabe 07/2007 lag. Zweitens ging die E3 2007 und 2008 nur in sehr kleinem Rahmen über die Bühne, da die Veranstalter die Spielemesse damals neu ausrichten wollten. Dafür bot die Ausgabe ein exklusives Special zu den Mehrspieler-Varianten von *Mario Strikers Charged Football* (Wii) sowie das sogenannte N-ZONE-Kochstudio. Darin erprobten die Redakteure das Kochspiel *Cooking Mama* (DS) unter Realbedingungen. Trotz dieser Albereien blieb viel Platz für Vorschauen und Tests. In der ersten Kategorie fanden die Leser damals beispielsweise Berichte zu den kommenden Wii-Hits *Metroid Prime 3: Corruption* und *Super Smash Bros. Brawl*. In der Testsektion dominierte *Mario Party 8* auf sechs Seiten. Das Partyspiel konnte in der Mehrspieler-Wertung zwar eine gute 80er-Wertung abräumen, im Einzelspieler reichte es allerdings nur für eine durchschnittliche 70. Auf dem DS glänzte im Importtest (eine mittlerweile seltene Rubrik) *Pokémon Diamant und Perl* (Mehrspieler: 91; Einzelspieler: 89). Das Taschenmonster-Spiel erschien in den USA bereits im April 2007, in Europa erst im Juli desselben Jahres. Diese Vorgehensweise war damals noch deutlich üblicher als heutzutage.



SUPER SMASH BROS. BRAWL (Wii)

POKÉMON DIAMANT UND PERL (DS)

N-ZONEISSIMO (REPORTAGE)

AUSGABE 07/2012

LUIGI'S MANSION 2 (3DS)

Wir gehen fünf Jahre weiter, doch eigentlich auch zurück. Was? Nun, 2012 fand die E3 wieder in ähnlichen Ausmaßen wie 2002 statt. Dementsprechend quoll das Heft vor fünf Jahren vor allem im Vorschau-Bereich über. Und wie es sich gehört, packten die fleißigen N-ZONE-Redakteure in mehreren Nachtschichten wieder etliche Seiten mit Infos von der Spielemesse kurz vor Heftabgabe in die neue Ausgabe: 25 an der Zahl! Mit dabei: ein detaillierter Blick auf das damals neuartige Wii-U-Gamepad und den Pro-Controller der Konsole. Zudem wurden das Miiverse sowie die Launch-Titel vorgestellt. Spieleseitig berichtete die Redaktion zum Beispiel über *New Super Mario Bros. U*, *ZombiU*, *Nintendo Land*, *Pikmin 3* und *Lego City Undercover* (alle Wii U). Auch für den 3DS wurden verheißungsvolle Titel vorgestellt: *New Super Mario Bros. 2*, *Paper Mario: Sticker Star* und *Luigi's Mansion 2*, um nur einige zu nennen. Dementsprechend fehlte es im Testbereich an wirklich herausragenden Titeln, wenn auch einige durchaus gute Spiele dabei waren. Das Interesse vieler N-ZONE-Leser war damals aber ohnehin sicher schon auf die kommende Wii U und deren Games gerichtet.

LEGO CITY UNDERCOVER (Wii U)

ZOMBIU (Wii U)

Stimmt für Eure Lieblings-Games ab und sichert Euch tolle Preise!

DER COMPUTEC GAMES AWARD

Mit dem Smartphone abfotografieren und deine Favoriten wählen!

Die zweite Runde der Abstimmung mit der Wahl der Most-Wanted-Spiele hat bereits begonnen!

www.bamaward.de

CMG
Computec Media Group

DIE N-ZONE-JUBILÄUMSUMFRAGE

Eure Meinung ist gefragt – macht bei der Umfrage mit und gebt uns euer Feedback zur N-ZONE. Unter allen Teilnehmern verlosen wir tolle Preise, unter anderem Frei-Abos und aktuelle Spiele! Wir freuen uns sehr auf euer Feedback!

1. Woher kennst du die N-ZONE?
O Ich habe das Heft abonniert.
O Ich kaufe mir das Heft regelmäßig beim Zeitschriftenhändler.
O Ich kaufe das Heft gelegentlich am Kiosk, abhängig von der Titelstory oder den sonstigen Themen.
O Ich bin über die Webseite(n) n-zone.de/videogameszone.de auf das Heft gestoßen.
O Ich bin über die digitale Ausgabe der N-ZONE auf das Heft gestoßen.
O Sonstiges (bitte angeben):

ACHTUNG!

Wenn ihr euer Magazin nicht zerschneiden wollt oder euch die Briefmarke und den Weg zum Briefkasten sparen möchtet, könnt ihr an unserer Umfrage stattdessen einfach bequem online teilnehmen. Dazu müsst ihr nur diesen Link im Webbrowser eingeben und schon kann's losgehen:
https://www.surveymonkey.de/r/N-ZONE-2017
Jeder Teilnehmer kann tolle Preise gewinnen, unter anderem ein Frei-Abo der N-ZONE und Spiele für Switch, Wii U und 3DS – Mitmachen lohnt sich also!

2. Nach welchen Kriterien entscheidest du, ob du eine N-ZONE beim Zeitschriftenhändler kaufst? (Mehrfachnennungen erlaubt)
O Titelthema
O Tests (inklusive Download-Tests für Nintendo eShop)
O Vorschau-Berichte und Interviews
O Specials und Reportagen
O Community-Rubriken und Community-Aktionen
O Retro-Inhalte
O Gewinnspiele
O Tipps & Tricks sowie Komplettlösungen
O Extras wie Poster oder Beilagen

3. Welche dieser Nintendo-Konsolen besitzt du oder eines deiner Familienmitglieder? (Mehrfachnennungen erlaubt)
O Nintendo Switch
O Wii U
O 3DS (XL)
O New 3DS (XL)
O 2DS

4. Spielst du Mobile-Spiele von Nintendo (*Super Mario Run, Fire Emblem Heroes, Pokémon Go* etc.)?
O Ja, regelmäßig
O Ja, hin und wieder
O Ich habe nur mal kurz reingeschnuppert
O Nein, ich interessiere mich nicht für Nintendo-Spiele auf Smartphones und Tablets

5. Informierst du dich auch anderweitig über Spiele für Nintendo-Konsolen? (Mehrfachnennungen erlaubt)
O Nein, die N-ZONE-Lektüre reicht mir völlig aus.
O Ich informiere mich zusätzlich über Nintendos eigene Kanäle (Nintendo Direct, Nintendos Twitter-Channel und Facebook-Seite etc.)
O Ich informiere mich zusätzlich über Youtube-Videos/Let's Plays.
O Ich informiere mich zusätzlich über die Games TV 24 App.
O Ich informiere mich zusätzlich über n-zone.de.
O Ich informiere mich zusätzlich über andere Webseiten, Hefte oder Kanäle, und zwar diese:

6. Wie wichtig sind dir folgende Bestandteile der N-ZONE?

	Unverzichtbar	Wichtig	Völlig unwichtig
Magazin-Strecke (News)	O	O	O
Warios Sinnloswissen	O	O	O
Vorschauberichte und Interviews	O	O	O
Most Wanted & Charts	O	O	O
Ausführliche und sorgfältige Spiele-Tests	O	O	O
Langzeitbetrachtungen und DLC-Tests in der Nachspiel-Rubrik	O	O	O
Meinungsmache	O	O	O
Terminliste	O	O	O
Ausführliche Top-Spiele-Rubrik	O	O	O
Nintendo eShop (Download-Tests)	O	O	O
Retro-Inhalte	O	O	O
Interessante Reports und Specials	O	O	O
Tipps und Komplettlösungen zu aktuellen Spielen	O	O	O
Community-Rubrik Interaktiv	O	O	O
Community-Rubrik Leserbriefe	O	O	O
Monatliche Kolumne	O	O	O
Vertraute Redakteure und Autoren	O	O	O
Sonstiges (bitte angeben):			

7. Seit Ausgabe 02/14 bietet die N-ZONE jede Ausgabe mindestens ein Special oder eine Reportage. Wie gefallen dir unsere Specials und Reportagen?
O Sehr gut, möchte ich nicht mehr missen!
O Gut, sofern mich das Thema interessiert
O Reportagen und Specials interessieren mich grundsätzlich nicht.

8. Wie gefällt dir die Menge an Specials/Reportagen im Vergleich zu den anderen Inhalten im Heft (Tests, Vorschauen, Retro etc.)
O Ich würde mir sogar noch mehr Specials und Reportagen wünschen!
O Passt wunderbar – 1 bis 2 Specials pro Heft sind genau richtig.
O Ein Special alle paar Ausgaben würde mir auch reichen.
O Wegen mir könntet ihr die Specials und Reportagen komplett weglassen!

9. Über welche Themen würdest du gerne Specials oder Reportagen im Heft lesen?

_____

10. Wie wichtig sind dir Zahlen-Wertungen für getestete Spiele?
O Sehr wichtig, ohne Zahlen-Wertungen geht es nicht!
O Wichtig, die Wertungszahl ist aber nicht das einzige Kritierium, das mich bei einem Test interessiert.
O Weniger wichtig, ich bilde mir meine Meinung anhand des Artikeltextes, der Pro- und Kontrapunkte und des Redakteursfazits.
O Unwichtig – Zahlen-Wertungen sollten zugunsten eines moderneren Bewertungssystems abgeschafft werden!

11. Was hältst du von der digitalen Ausgabe der N-ZONE?
O Ich kenne die N-ZONE-App nicht.
O Ich kenne die N-ZONE-App zwar, habe sie aber noch nie ausprobiert.
O Nicht so gut
O Ganz okay
O Sehr gut

12. Welche Features der digitalen Ausgabe der N-ZONE gefallen dir am besten? (Mehrfachnennungen erlaubt)
O Videos
O Bildergalerien
O Volltextsuche über alle digitalen Ausgaben
O Lese-Optimierung für Geräte mit kleinerem Bildschirm (Handys)
O Plattformübergreifender Zugriff auf alle meine Ausgaben
O Dass ich die N-ZONE jetzt auch im Browser und auf Kindle Fire lesen kann
O Ich kenne die digitale Ausgabe von N-ZONE nicht oder habe sie noch nicht ausprobiert.

13. Ich habe einen Verbesserungsvorschlag für die N-ZONE:

_____

_____

14. Ich möchte am Umfrage-Gewinnspiel teilnehmen!
Name:

Vorname:

Straße + Nummer:

Ort:

PLZ:

Land:

E-Mail-Adresse:

Alter:

Fragebogen bitte einsenden an:
Computec Media
Redaktion N-ZONE
Stichwort: Umfrage 2017
Dr.-Mack-Str. 83
90762 Fürth

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name veröffentlicht wird.

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE!

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2017 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!

DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

lukas.schmid@computec.de
und
matti.sandqvist@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH
Stichwort:
Bewerbung
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas, Katharina oder N-ZONE-Chef Viktor – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich für ein Praktikum!

GUIDE: ALLE SCHREINE GELÖST

TEIL 3

Der dritte Teil unseres Guides leitet euch durch die fünf letzten Regionen aus *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* und schließt somit die Schreine-Jagd ab.

Mit unserem letzten Teil des Guides machen wir die 120 Schreine komplett! Dank den Belohnungen in Form von Zeichen der Bewährung solltet ihr nun genug Ausdauer und Herzen haben, um Ganon beruhigt entgegentreten zu können – vorausgesetzt, ihr habt ihn nicht schon längst besiegt. Denkt daran, dass Fackel, Krog-Fächer und Elementarwaffen immer nützlich für das Bewältigen der Schreine sind. Viel Erfolg und vor allem viel Spaß!

Turm der Wüste

Suma-Sama-Schrein

Fundort: auf dem Morgana-Berg, südöstlich vom Turm der Wüste

Um den Schrein betreten zu können, müsst ihr eine Quest abschließen. Die Aufgabe findet ihr in den Überresten einer Hütte in der Nähe des Gipfels auf dem Morgana-Berg. Lest dort das Hütten-Tagebuch, um die Quest zu aktivieren. Die kryptische Beschreibung der Aufgabe ist kurz zusammengefasst: Werft einen Schatten auf den mittleren Kreis im Podest des weiter südlich liegenden Berges. Nehmt dafür einen der großen Schneebälle aus der Umgebung auf und platziert euch am Rande des Morgana-Berges. Um etwa 16:20 Uhr sollte der Schatten des Schneeballs bei richtiger Position genau so fallen, dass er das Zentrum des Podests verdeckt. Ihr könnt die Position dabei natürlich noch leicht justieren. Fällt der Schatten richtig, erscheint der Schrein in der Nähe der Hütte. Im Inneren könnt ihr auf dem Weg zum Altar noch eine Schatzkiste (Mondsäbel) öffnen. Falls ihr zu einem ungünstigen Zeitpunkt aufschlagt, könnt ihr am Lagerfeuer bei der zerstörten Hütte bis zum nächsten Mittag warten. Dafür entzündet ihr ein Feuer, indem ihr einen Feuerstein neben die Stelle legt und mit einer metallenen Waffe darauf schlagt.

Wollt ihr das Irrschloss auf herkömmliche Weise durchqueren, dann folgt dem eingezeichneten Weg.

Deira-Ma-Schrein

Fundort: Im Herzen des südlichen Irrschlosses, westlich vom Morgana-Berg

Ein weiteres Labyrinth! Der Schrein befindet sich ein kleines Stück östlich von der Mitte des Irrschlosses. Folgt ihr dem vorgesehenen Pfad, müsst ihr nur an einer Stelle etwas Hassschleim überqueren, weswegen ihr nicht extra nach dem Augapfel suchen müsst – ihr kommt auch ohne dessen Entfernung ans Ziel. Den Weg zum Schrein könnt ihr allerdings auch abkürzen: Klettert die Mauern hoch und begebt euch auf die Position südöstlich des Schreins, von wo aus ihr Richtung Westen schauend am Boden Hassschleim sehen solltet. Springt dort herunter und geht in den Korridor zum Schrein. Innen holt ihr euch den Inhalt einer Schatzkiste (Barbarenkleider) und das Zeichen der Bewährung.

Jin-Yoh-Schrein

Fundort: in der Schlucht östlich vom Turm der Wüste

Stellt euch genau gegenüber der Plattform mit der Vertiefung und wählt das Stasismodul aus. Wenn die Kugel auf dem Fließband von eurer Position aus mittig ist, fixiert sie mit eurem Modul und gebt ihr mit einem Pfeilschuss den nötigen Schwung. Landet die Kugel richtig, erhaltet ihr Zugang zum nächsten Raum. Hier wartet ein Rätsel gleicher Art auf euch, jedoch müsst ihr davor noch die Wächter auf dem Fließband ausschalten. Da jeweils ein Pfeil für die Gegner reicht, sollte das kein Problem für euch darstellen. Als Zielhilfe könnt ihr auch das Fließband an der Stelle mit den Wächtern anhalten. Habt ihr auch diese Kugel richtig platziert, öffnet sich die Tür zum nächsten und letzten Raum. Hier seht ihr eine Kugel, zwei Fließbänder, drei stationäre Laser und mehrere, verschieden große Steinblöcke sowie eine metallene Schatztruhe (Opal) auf dem hinteren Fließband. Lauft erstmal nach vorne und holt euch den Schatz mit eurem Magnetmodul. Nehmt nun die Kugel, lauft auf das Fließband, wartet bis ein Steinblock den ersten Laserstrahl blockiert und legt die Kugel erst einmal auf der statischen Plattform links von euch ab. Von dort aus stört ihr den Laser auf eurer Seite mit dem Stasismodul, nehmt die Kugel zügig auf und passiert daraufhin auch den dritten Laser durch Unterstützung eines großen Steinblocks. Seid ihr auf festem Boden angelangt, platziert ihr die Kugel in der Vertiefung und holt euch das Zeichen der Bewährung.

Damit ihr den Schrein betreten und euer Zeichen abholen könnt, müsst ihr die gefundenen Kugeln mit den jeweiligen Zeichen so wie im Bild oben anordnen.

Alle exakten Fundorte der Schreine findet ihr auf unserem Karten-Poster der Ausgabe 05/17!

Kyoshi-Oh-Schrein

Fundort: Südwestlich vom Turm der Wüste, auf der Höhe von Gerudo-Stadt.

Die Aufgabe für den Schrein erhaltet ihr im nordwestlichen Teil von Gerudo-Stadt, bei einer Bewohnerin namens Rotana, die Buch lesend vor einem Regal steht. Damit der Schrein auftaucht, müsst ihr die Kugeln in die Mulden vor den sieben, kreisförmig angeordneten Kriegerstatuen verstauen. Am besten treibt ihr erst einmal alle Kugeln auf, bevor ihr euch mit der Reihenfolge beschäftigt. Eine davon ist bereits in der richtigen Position, drei liegen offen herum, zwei stecken zur Hälfte im Sand und eine findet ihr auf den Händen der dritten Statue von links. Die Zeichen könnt ihr jeweils auf den Kugeln und an verschiedenen Positionen der Statuen ablesen. Das einem Apostroph ähnelnde Zeichen muss in die Kuhle der Statue ganz links, das umgedrehte V zur zweiten Statue von links, der Kreis zur dritten Sandskulptur, der Doppelpunkt zur mittleren, das s-förmige Zeichen kommt in die Plattform bei der fünften Statue, die Flamme zur vorletzten und der doppelte Strich an die ganz rechte Statue – letztere Kugel ist dabei von Anfang an richtig platziert. Nach richtiger Anordnung erscheint der Schrein, in dem ihr euch neben dem Zeichen der Bewährung noch den Inhalt einer Schatztruhe (Feuerlanze) holen könnt.

Keh-Noi-Schrein

Fundort: Westlich vom Schrein der Wüste, südlich vom Stall der Schlucht

Nehmt das elektrisch aufgeladene Gefäß direkt vor euch mit dem Magnetmodul und setzt es in den leeren Sockel auf der rechten Seite der Tür. Geht im zweiten Raum nach rechts und besiegt den dort wartenden Wächter. Durchtrennt mit einem

Pfeil das Seil mit dem Gefäß, nehmt dieses anschließend und platziert es im linken Sockel. Es wird ein Weg freigesetzt, der euch direkt zu einer Truhe mit einem Schlüssel führt. Den könnt ihr – oh, Wunder – benutzen, um das Tor in der Mitte des Raumes zu öffnen. Nach dem Kampf gegen den nächsten Wächter bewegt ihr den metallen Quader im Wasserbecken auf der rechten Seite so, dass das gesamte Becken unter Strom steht und sich so die Tür vom Altar öffnet. Bevor ihr euch das Zeichen abholt, könnt ihr euch mit dem Magnetmodul eine Schatztruhe (Gerudo-Messer) oberhalb vom Eingang des letzten Raumes holen.

Dako-Tawa-Schrein

Fundort: Nordöstlich von Gerudo-Stadt, westlich vom Turm der Wüste

Vom Schrein erfahrt ihr von Nobiro auf dem Wüstenbasar in der Nähe von Gerudo-Stadt. Er steht auf einem Aussichtspunkt und guckt in Richtung des Schreins. Schaltet, dort angekommen, im Inneren den kleinen Nano-Wächter aus und folgt den Gängen bis ihr zu einem Raum mit einer sich bewegenden Plattform und einer Stromleitung kommt. Steigt auf die Plattform und holt euch mit dem Magnetmodul den elektrisch aufgeladenen Würfel auf der anderen Seite. Haltet ihn beim Zurückfahren direkt an die Leitung, damit die Plattform nicht stoppt. Dort nehmt ihr den Würfel einfach in die Hand und legt ihn neben den Kristall auf den Fahrstuhl, den ihr über eine Schräge erreicht. Ihr werdet auf die nächste Ebene befördert, doch kurz bevor ihr diese erreicht, hebt ihr den Quader weg vom Kristall, damit ihr an die Schatztruhe (Mondsäbel) kommt. Danach reaktiviert ihr den Fahrstuhl und nehmt den Würfel oben angekommen wieder mit. Werft das elektrisch aufgeladene Objekt auf die metallenen Platten unter euch, um die darauf stehenden Wächter auszuschalten. Hebt den Würfel mit dem Magnetmodul auf die Steinplatten, damit ihr euch beruhigt über diese Ebene bewegen könnt. Springt nun herunter und dreht euch kurz um, wo eine weitere Schatztruhe (Antiker Reaktorkern) auf euch wartet. Schiebt den großen Metallquader in der Wand mit eurem Magnetmodul nach vorne, um einen Durchgang zu schaffen. Geht dort erst nach rechts die Rampe hinunter und schlagt auf den Kristallhebel. Der nächste Fahrstuhl setzt sich in Bewegung und bringt euch zu einer Schatztruhe (Silberner Rubin). Kehrt dann zurück, holt euch erneut den Elektrowürfel und geht dann die Rampe links hinauf. Stellt euch auf die Plattform und fahrt auf die nächste Ebene. Dort stellt ihr den Würfel auf den runden Sockel neben euch und wartet, bis die so aktivierte Plattform erscheint. Fahrt mit ihr mit und schiebt auf dem Weg den großen metallenen Quader vor euch her. Wollt ihr die letzte Schatztruhe (Sonnenschild) erreichen, bleibt vor dem Altar noch auf der Plattform stehen und schiebt den Metallquader wieder von dort aus gesehen nach links. Die Plattform fährt zurück und bringt euch direkt an der Truhe vorbei. Nach dem Öffnen müsst ihr nur noch warten, bis die bewegliche Plattform wieder erscheint und ihr den Schrein abschließen könnt.

Guko-Chise-Schrein

Fundort: Neben dem Haupteingang zu Gerudo-Stadt

Der Raum im Inneren des Schreins ist zweigeteilt. Geht zuerst zur linken Seite und stellt das metallene Fass mit eurem Magnetmodul zwischen die erste Lücke vom rechten Stromkreis, sodass der Strom weiter fließen kann. Den großen Metallwürfel setzt ihr dann auf die zweite Unterbrechung der Verbindung, damit sich eine Tür zu einem zweiten Fass öffnet. Die drei metallenen Objekte stellt ihr dann auf die leeren Stellen der anderen Leitung, um an die Schatztruhe (Elektroschwert) zu gelangen. Auch die Truhe besteht aus Metall und hilft euch somit beim weiteren Lösen des Schreins. Schafft alle metallenen Gegenstände nun auf die rechte Seite des Raumes und platziert sie auf den Lücken der rechts laufenden Stromleitung. Der Metallwürfel muss dabei zwischen die Erhöhungen und die kleineren Fässer sowie die Truhe auf die kürzeren Unterbrechungen gestellt werden. Es öffnet sich eine weitere Tür zu einem Metallquader. Nehmt nun die beiden großen Würfel und platziert sie jeweils an die unterbrochenen Stromkreise links und rechts vom Eingang zum Altarraum.

Rakyu-Uro-Schrein

Fundort: Südlich von Gerudo-Stadt

Der Schrein erscheint nach einer kurzen Aufgabe. Außerdem müsst ihr den Dungeon von Vah-Naboris bereits abgeschlossen haben. Geht mit mindestens einem Schild im Inventar zu Shabonne, die ihr an den Palmen südlich von Gerudo-Stadt antrefft. Gegen die Bezahlung von 50 Rubinen könnt ihr am Sandrobbenrennen teilnehmen! Ihr müsst das Rennen innerhalb von einer Minute und 30 Sekunden abschließen und dürft dabei keines der Tore auslassen. Sobald die Robbe langsamer wird, solltet ihr sie mit A direkt erneut antreiben. Es gilt, ein paar Hindernissen auszuweichen, ihr solltet dabei jedoch nicht zu ruckartig lenken, so verliert ihr nämlich unnötig Zeit. Wir haben das Rennen beim ersten Versuch in einer Minute 17 Sekunden und 45 Hundertstel geschafft – schreibt uns gerne eure persönlichen Rekorde! Für den Sieg erhaltet ihr eine Kugel, die ihr in die nahegelegene Vertiefung setzen könnt, um den Schrein mit einer Schatztruhe (Sonnenschild) offenzulegen.

Mih-Suh-Schrein

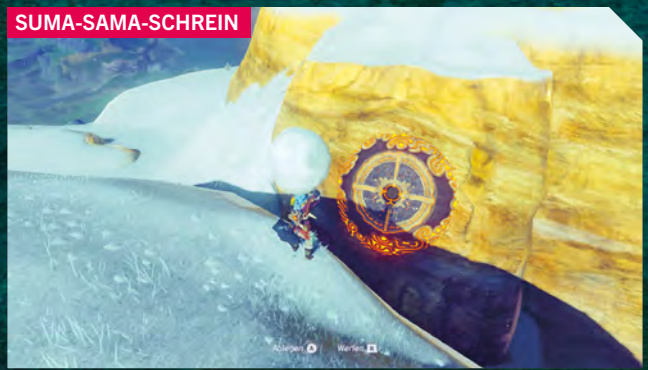
Fundort: Südöstlich von Gerudo-Stadt, auf Höhe der südlichen Oase

Der Schrein kann nicht ohne Weiteres betreten werden, da die Gerudo Pokki schluchzend das Terminal verdeckt. Ihr Lieblingsgetränk ist der Stadt ausgegangen. Kehrt zur Gerudo-Stadt zurück und sprecht dort an der Theke hinter dem Edelsteinladen mit der Barkeeperin Furosa. Ihr erfahrt, dass für das Getränk Eis benötigt wird. Geht dafür tagsüber zum unterirdischen Raum bei dem großen Felsen im Norden der Ruinen nahe der Stadt. Dort trefft ihr Ante, von der ihr einen Eiswürfel erhaltet, den ihr zurück zu Furosa am Anfang der Ruinen bringen müsst. Allerdings warten auf dem Weg auch einige feurige Gegner. Im besten Fall könnt ihr ihnen ausweichen, aber falls es doch zum Kampf kommt, schaltet sie möglichst schnell aus – denn der Eiswürfel schmilzt bei der Hitze. Ihr könnt auch den Weg durch den Sand neben den Ruinen wählen, allerdings bewegt ihr euch hier langsamer, falls ihr nicht das richtige Schuhwerk tragt. Legt den Eiswürfel vor Furosa ab, damit sie das Eis verarbeiten kann. Kehrt dann zu Pokki am Schrein zurück und erzählt ihr von eurer Heldentat. Sie gibt das Terminal frei und ihr könnt

DAKO-TAWA-SCHREIN

Hier knistert's: Haltet das elektrisch aufgeladene Objekt direkt an die Leitung, damit der Mechanismus die Plattform bewegen lässt.

SUMA-SAMA-SCHREIN



Ihr müsst euch um etwa 16:20 Uhr so am Rande des Morgana-Bergs platzieren, dass der hochgehaltene Schneeball einen Schatten auf die Mitte des Podests wirft.

TO-KAYUU-SCHREIN

Ihr könnt Moldora ganz einfach austricksen: Werft von einem Felsen aus eine Bombe auf den Sand und er wird sie verschlucken. Zündet sie und schlagt auf ihn ein.

euch neben dem Zeichen eine Schatztruhe (Diamant) abholen.

Kima-Zuusu-Schrein
Fundort: Im Sandsturm nordwestlich von Gerudo-Stadt, in etwa auf der Höhe des Gerudo-Turms

Ihr erfahrt von dem Schrein von Laina, die im Nordwesten der Stadt Wache steht. Den Weg durch den Sandsturm lotsen euch Statuen, die mit ihrem steinernen Schwert die Richtung zur nächsten Statue und schließlich zum Schrein weisen. Nach Betreten stellt ihr euch auf eine der Rampen vor euch und holt euch die Kugel mit dem Magnetmodul, während sie sich im Katapult auf eurer Seite befindet. Das kann einige Versuche benötigen, da ihr reaktionsschnell handeln müsst. Tragt das elektrisch aufgeladene Objekt zur hinteren linken Seite des Raumes und legt es auf dem Podest hinter dem Gitter ab. So öffnet sich die Tür zur Schatztruhe (Mondsäbel). Holt euch die Kugel zurück und bringt sie auf dem Podest rechts neben dem Altarraum an. Besorgt euch das Zeichen der Bewährung und verlasst den Schrein.

To-Kayuu-Schrein
Fundort: In den Torma-Dünen, westlich von Gerudo-Stadt

Bevor ihr den Schrein öffnet, solltet ihr zuerst den Sandwurm Moldora beseitigen. Dessen Angriffe sind sehr gefährlich, doch ihr könnt ihn einfach austricksen, da er nur auf Bewegungen im Sand reagiert. Stellt euch deswegen auf die Felsen und werft eine rundliche Bombe auf den Wüstenboden. Wenn er auftaucht und sie verschluckt, ist der richtige Moment, um die Bombe zu zünden. Danach liegt er einen Moment erschöpft am Boden und ihr könnt ihm mit Nahkampfwaffen zusetzen. Benutzt am besten stärkere Waffen und ladet eure Angriffe auf. Wiederholt die Schritte, bis der Triumph euer ist. Von Moldora erhaltet ihr zwei Schatztruhen (Mondsäbel, Ritter-Hellebarde), die ihr euch noch vor dem Betreten des Schreins holen könnt. Der Schrein taucht auf, wenn ihr alle Fackelständer auf den Felsen in der Gegend entzündet habt. Benutzt dazu am besten Feuerpfeile. Im Schrein könnt ihr auf dem Weg zum Altar einen Schatz (Gerudo-Bogen) abholen.

Hawa-Kai-Schrein
Fundort: Ganz im Südwesten der Karte, unter dem großen Drachenskelett

Stellt die zwei Metallwürfel im ersten Raum so auf, dass sie eine Verbindung zwischen der großen Elektrode und dem leuchtenden Kristall darstellen. Lauft nach Durchqueren der Tür nach rechts und holt euch die erste Schatztruhe (Antiker Reaktorkern) mit dem Magnetmodul aus dem Wasser. Ihr findet eine metallene Kugel an einer Kette mit der Elektrode befestigt. Ihr müsst die Kette befreien, indem ihr die Kugel mit dem Magnetmodul um die Säule manövriert. Dann langt die Reichweite der Kette bis zum Kristall, der die Plattform nach Aktivierung in Gang setzt. Nehmt den Fahrstuhl nach oben und schaltet zuerst die Wächter auf der anderen Seite aus. Lauft dann zurück und nehmt euch die elektrisch aufgeladene Kugel, haltet sie weit über euch, damit sie keinen Kristall berührt und legt sie schließlich auf die Plattform oben rechts. Es wird sich das Tor auf der rechten Seite öffnen und ihr gelangt zu einem weiteren Rätsel. Befestigt zunächst den vorderen mittleren Steinblock mit dem Stasismodul und steigt dann auf den Druckknopf am Boden. Nehmt dann den Metallblock mit eurem Magnetmodul und schiebt ihn auf die rechte und mittlere Position der Steinblöcke. Bewegt euch vom Bodenschalter und die Blöcke werden sich so zurückbewegen, dass die Kristalle auf einer Linie sind und euch so den Bereich zu einem Zahnrad und einer Schatztruhe (Saphir) öffnen. Nehmt das Zahnrad und bringt es inmitten der zwei Zahnräder vor dem Altarraum an. Nehmt dann die elektrische Kugel und setzt sie auf den Sockel links vom Altarraum. Die Tür öffnet sich und ihr könnt euch euer Zeichen abholen.

Gerudo-Turm

Kima-Kosasa-Schrein
Fundort: Nordwestlich des Gerudo-Turms, am östlichen Fuße des Agaat-Berges

Die erste Kampfprobe dieses Guides, in dem euch ein Nano-Wächter 4.0 gegenübertritt. Grundsätzlich gilt wieder: Attacken kontern, Umgebung ausnutzen und Eis- sowie Elektrowaffen sind der effektivste und schnellste Weg. Der Boden der Arena ist mit Wasser überzogen. Nutzt bei dem Wirbelangriff des Wächters also das Cryomodul am Boden, um ein Hindernis zwischen euch und dem Gegner zu schaffen. In der Truhe vor dem Altar ist ein Silberner Rubin.

Kiha-U-Schrein
Fundort: Im Norden des Gerudo-Turms, am östlichen Fuße des Gerudo-Gipfels

Sprecht tagsüber mit Geggel am Stall der Tabanta-Brücke. Folgt ihm anschließend, denn er wird in Richtung eines Wandgemäldes an der Felswand des Gerudo-Gipfels in weiter Ferne schauen. Klettert dort dann den Hang mit dem Gemälde hoch und springt mit geöffnetem Parasegel herunter. Wenn ihr auf der richtigen Höhe seid, schießt mit einem Elektropfeil auf das Podest in der Mitte des Gemäldes, um den Schrein auftauchen zu lassen. Dort könnt ihr auf dem Weg zum Altar eine Schatztruhe (Diamant) öffnen.

Kui-Takka-Schrein
Fundort: Im Osten des Verstecks der Yiga, unterhalb der Olpa-Hochebene

Bringt den großen Eisblock mit mehreren Feuerpfeilen zum Schmelzen. Wenn ihr keine Pfeile verschwenden wollt, könnt ihr auch ein Lagerfeuer am Eisblock entfachen und warten, bis der Schrein zum Vorschein kommt. Nehmt im Inneren den Eiswürfel, tragt ihn die Treppe rechts hinauf und durch die ersten feurigen Hindernisse hindurch. Wenn ihr zu den drei Feuersäulen an der Wand kommt, legt den Eisblock nieder und lauft darunter hindurch. In dem Lavabecken ist ein metallener Würfel, mit dem ihr – ordnet ihr ihn schräg an – alle drei Feuersäulen blockieren könnt. Nehmt dann den Eisblock und legt ihn nach dem Passieren auf den Boden. Holt euch den Metallwürfel und legt ihn zurück ins Becken, damit ihr mitsamt Eisbrocken zum gegenüberliegenden Plateau gelangt. Nehmt anschließend den Würfel erneut aus der Lava und blockiert damit die nächste Feuerwand, sodass ihr mitsamt Eis hindurchlaufen könnt. Geht die Schräge hinauf, legt den Eisblock auf den Boden und dreht euch nach links. Ihr seht eine weitere Feuerwand, hinter der eine Schatztruhe (Eisschwert) versteckt ist. Stellt den Metallwürfel auf die Feuersäulen und fliegt mit dem Parasegel zur Truhe. Steigt

JUNI-SHI-SCHREIN

Ihr müsst den Würfel so ausrichten, dass die Windräder wie im Bild laufen. Für die Truhe müsst ihr durch den unteren linken Windstrom gleiten.

KUI-TAKKA-SCHREIN

Wenn ihr den Metallwürfel schräg ausrichtet, könnt ihr alle drei Feuersäulen blockieren und entspannt mit dem Eis hindurchlaufen.

dann die Leiter in der Nähe hinauf, um zurück zum Eisblock zu gelangen. Werft diesen einfach durch die letzte Feuerwand und haltet anschließend den Metallquader mit dem Magnetmodul über euch, um selbst auch hindurch zu gelangen. Lauft mit dem Eis den Weg hoch zum Altarraum und er wird sich automatisch öffnen.

Shi-Jito-Schrein
Fundort: Direkt im Nordwesten des Gerudo-Turms

Ihr findet vor Ort einen Sockel, auf den ihr einen Leuchtstein legen müsst. Habt ihr gerade keinen zur Hand, könnt ihr die Blöcke in der Nähe zerschlagen. Nach Betreten des Schreins wendet ihr euch zuerst nach links und zerstört die Holzkisten mit einer Bombe, um einen Durchgang zu schaffen. Geht dort zuerst den schmalen Gang nach hinten, um die Schatztruhe (Silberner Rubin) zu finden. Legt dann eine eckige Bombe auf das Katapult im Boden und zündet sie am höchsten Punkt ihres Fluges, um die nächste Tür zu öffnen. Dort wartet ein ähnliches Spiel auf euch. Allerdings müsst ihr dieses Mal zusätzlich zur Bombe auf dem Katapult eine rundliche Bombe neben den Kristallhebel auf der hinteren Seite des Raumes legen. Zündet zuerst die hintere Bombe und schaltet dann schnell auf das Modul für die eckige Bombe um, damit ihr sie am höchsten Punkt sprengen könnt. Ihr kommt in den finalen Raum, in dem ihr auf eines der schrägen Katapulte beide Bomben legt. Die eckige Bombe landet daraufhin auf dem höher gelegenen Plateau neben dem Kristallhebel. Die runde Bombe wird zwischen den beiden Katapulten hin- und hergeworfen. Stellt euch nun auf eine der Plattformen neben dem Eingang und zündet die Würfelbombe, wenn die Kugelbombe gerade auf einem der Katapulte gelandet ist. Die Plattform fährt nach oben, wo ihr euch vor das Gitter zum Altarraum stellt. Dreht euch um und zündet die rundliche Bombe, wenn sie genau über dem Kristallschalter ist. Danach könnt ihr euch euer Zeichen der Bewährung abholen und den Schrein verlassen.

Sasa-Kai-Schrein
Fundort: Südöstlich vom Gerudo-Turm

Sprecht auf dem Gerudo-Turm mit Kashiwa und hört euch das Lied der Region an. Um das Rätsel zu lösen, müsst ihr euch zwischen 15 und 16 Uhr auf die gezeigte Plattform stellen und einen Pfeil in Richtung Sonne schießen. Das Podest wird aktiviert, der Schrein erscheint und ihr könnt euch einem Nano-Wächter der Stufe 3.0 stellen. Auf dem Weg zum Altar öffnet ihr die Schatzkiste (Eisschwert).

Juni-Shi-Schrein
Fundort: Im Norden des Turms der Wüste

Redet mit einem der Goronen, die vor einer Plattform stehen. Ihr müsst euch beweisen und dazu zwei Ausdauertests bestehen. Für den ersten benötigt ihr Hitze-Resistenz der Stufe 2, die ihr mit Rüstungsteilen und Medizin erreichen könnt. Die zweite Probe verlangt Brandschutz Stufe 2, hier sind allerdings resistente Rüstungen verboten. Ihr braucht also stärkere Medizin, die mindestens zwei Minuten schützt. Ihr könnt die Tests auch ohne jeglichen Schutz bestehen, müsst dann aber regelmäßig eure Herzen auffüllen. Habt ihr beide schweißtreibenden Prüfungen bestanden, erscheint der Schrein. Dort benutzt ihr das Terminal und dreht den Block mit der Bewegungssteuerung eures Controllers so, dass alle Elektroden am Würfel aufgeladen werden. Es öffnet sich die Tür zu einem nächsten Raum, in dem ihr abermals ein Terminal vorfindet. Es gilt, die Windströme so auszurichten, dass die drei Windräder laufen. Geht nun erst die Schräge links hinauf und springt mit dem Parasegel in den Windstrom, um die Schatztruhe (Gerudo-Zweihänder) zu erreichen. Schnappt euch danach den großen metallenen Würfel und stellt ihn auf der rechten Plattform auf den Bodenschalter. Das dortige Windrad wird angehoben, sodass auch dieses vom Wind erfasst wird. Gleitet zum linken Bodenschalter hinüber, stellt euch darauf und fixiert ihn mit eurem Stasismodul. Jetzt sollten sich alle vier Windräder gleichzeitig drehen, damit sich das Tor öffnet und ihr schnell hindurch rennen könnt, bevor es sich wieder schließt. Im letzten Raum müsst ihr über das Terminal alle Fackelständer am Würfel entflammen. Zwei Wasserspeier stören euch dabei aber entschieden. Um den linken aus dem Weg zu schaffen, könnt ihr euch die zweite Truhe (Gerudo-Lanze) des Schreins weit über euch holen, indem ihr die Holzplatte darunter mit einem Feuerpfeil abfackelt, und sie auf den Druckknopf am Boden links stellt. Am besten richtet ihr zum Entzünden der Fackelständer den Würfel etwas diagonal aus. Ihr könnt den rechten Wasserspeier auch für kurze Zeit mit Hilfe des Stasismoduls abschalten. Alternativ könnt ihr die sechs Fackelständer auch mit Feuerpfeilen anzünden, um den Altar zu erreichen.

Turm der Hügel

Mo-Ratania-Schrein
Fundort: Südwestlich vom Turm der Hügel, im Süden vom Gipfel des Satori-Bergs

Springt auf die schwingende Metallplatte und dann weiter zur nächsten Plattform. Die nächste an Ketten befestigte Platte müsst ihr mit Hilfe des Magnetmoduls erst in Bewegung versetzen, bevor ihr sie wie die erste überqueren könnt. Durchtrennt mit Pfeilen die Seile, durch die die Rampe oben festgehalten wird. Nun könnt ihr darüber laufen und euch rechts den ersten Schatz (Waldlanze) holen. Verschafft euch anschließend einen Weg durch die stacheligen Kugeln, indem ihr jede einzelne nacheinander mit dem Magnetmodul zur Seite schiebt und so vorbei lauft. Vorsicht: Ihr solltet die gefährlichen Objekte nicht in allzu große Schwingungen versetzen, wenn ihr sie loslasst. Hinter der letzten Kugel findet ihr die zweite Schatztruhe (Waldbogen). Bewegt euch dann vor die Schiene und holt mit dem Magnetmodul die metallenen Plattformen heran, sodass ihr sie als Treppe benutzen könnt. Bevor ihr die letzte Plattform zu euch schiebt, springt mit dem Parasegel zur Truhe (Goldener Rubin) unter euch. Zieht danach die unteren beiden Plattformen wieder so zu euch, dass ihr zurück zur vorletzten kommt und von dort aus die letzte als Weg zum Altar benutzen könnt. Verbrennt das Laub, um die großen Torflügel anschließend per Magnetmodul zu öffnen. Betätigt ihr den Kristallhebel, erscheinen vor euch zwei hängende Feuerschalen, die ihr benutzen könnt. Am einfachsten

MA-NORA-SCHREIN

Ihr könnt euch bei der Suche nach dem Schrein am abgebildeten Bokblin-Lager orientieren. Zerstört für den Eingang die Felsen unten rechts.

SHI-DAGOZU-SCHREIN

Positioniert euch vor dem im Bild gezeigten Felsen und schießt einen Pfeil so durch sein Loch, dass er auch die Öffnung des hinteren Felsens durchquert.

ist allerdings die Verwendung eines Feuerpfeils.

Midda-Roki-Schrein

Fundort: Auf dem Washa-Plateau südwestlich vom Turm der Hügel, direkt unter Kashiwa

Sprich mit Kashiwa auf der höchsten pilzförmigen Plattform im Süden des Washa-Plateaus. Ihr müsst euch bei Blutmond komplett ohne Ausrüstung auf dem Podest unterhalb von Kashiwa stellen. Und das ist die Schwierigkeit! Denn das Ereignis des Blutmonds ist zufallsgeneriert und ihr habt nur zwischen 21:00 und 01:00 Uhr Zeit, das leuchtende Podest zu erreichen. Erledigt andere Aufgaben und Schreine oder wartet die Zeit am Lagerfeuer ab – das kann aber sehr lange dauern. Wenn ihr warten wollt, begebt euch am besten zum Stall der Zwillingsberge. Dort könnt ihr euch an der Feuerstelle ausruhen und regelmäßig Hinagan befragen. Wenn er auf die Aussage „Der Mond heute…“ damit antwortet, dass er sich fiebrig fühlt, wird in dieser Nacht der Blutmond erscheinen. Hinagan kann allerdings nur bei gutem Wetter den Mond einschätzen. Steht eine Nacht des Blutmonds bevor, begebt euch am besten zum Mo-Ratania-Schrein und fliegt von da aus mit dem Parasegel zu dem Podest. Im Schrein wartet ein Nano-Wächter 3.0 auf euch, der eine Schatztruhe (Eisschwert) bewacht.

Shi-Dagozu-Schrein

Fundort: Im Süden vom Turm der Hügel

Ihr müsst erneut ein Rätsel für den reisenden Musiker Kashiwa lösen. Ihr findet ihn nördlich der Brücke zwischen der Hyrule-Ebene und der Niekel-Ebene. Ihr müsst einen Pfeil durch zwei Löcher schießen. Geht dafür in den Nordwesten des Feldes und sucht die zwei Felsen, deren Löcher gleich ausgerichtet sind. Stellt euch vor den einen und zielt durch ihn etwas nach oben, damit der Pfeil auch den zweiten Felsen erreicht. Habt ihr es geschafft, könnt ihr den Schrein betreten. Stellt euch darin zuerst auf den linken Bodenschalter und wartet, bis die erste Kugel in der Mulde rechts versenkt wird. Stellt euch danach auf den rechten Druckknopf und wartet, bis die Kugel die erste Plattform erreicht. Sprintet dann rüber zum linken Schalter und, nachdem sie die eben gekippte Ebene verlässt, wieder zurück zum rechten Bodenschalter. Hat alles geklappt, öffnet sich die Tür zum Altar.

Bevor ihr euch allerdings das Zeichen abholt, könnt ihr noch auf die Plattform zwischen den beiden Mulden schweben und euch den Inhalt einer versteckten Schatztruhe (Elektro-Großschwert) abholen. Der Bodenschalter aktiviert eine Plattform, die euch zurück zur Ebene mit dem Altar fährt.

Kiwa-Zatas-Schrein

Fundort: Südöstlich vom Turm der Hügel

Lauft nach rechts und schießt mit einem Pfeil die Kugel in die dahinter liegende Vertiefung. Es öffnet sich ein Tor zu einer zweiten Kugel, die ihr aufnehmt, euch auf den Druckschalter stellt und sie in die so erreichbare Mulde werft. Stellt euch dann auf die Plattform vor dem Kristall und schlagt auf den Schalter, wenn die sich bewegende Ebene auf euch zukommt. Ihr werdet nach oben katapultiert und könnt dort landen. Fliegt von dort aus nach links zur Schatztruhe (Ritterbogen) und begebt euch danach über den gleichen Weg zum Altar.

Ma-Nora-Schrein

Fundort: Südwestlich vom Stall von Maritta, am nördlichen Felshang des Tilio-Berges

Die Schwierigkeit dieses Schreins liegt darin, ihn zu finden. Er versteckt sich in einer Höhle am nördlichen Felshang des Tilio-Berges hinter brüchigen Felsen. Steigt am besten auf den Vorsprung rechts davon und werft eine Bombe Richtung Felsbrocken. Nach dem Betreten könnt ihr euch auf dem Weg zum Altar noch einen Schatz (Silberner Rubin) abholen.

Toh-Yassa-Schrein

Fundort: Auf dem Donner-Plateau im Westen vom Turm der Hügel

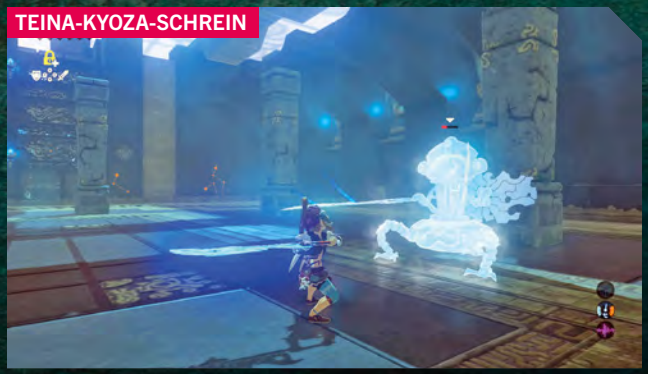
Die Aufgabe zum Schrein startet automatisch, wenn ihr das Donner-Plateau betretet. Die Gegend wird dem Namen gerecht, ihr solltet also alle metallenen Gegenstände ablegen. Auf der etwas höher gelegenen Ebene findet ihr vier Säulen mit jeweils einer Kuhle. Ziel ist es, die farbigen Kugeln in die passende Vertiefung zu befördern. Habt ihr die Kugeln erst einmal zusammen, sollte das kein Problem darstellen, da auch die Säulen farbig gekennzeichnet sind. Eine der Kugeln liegt direkt am Boden bei den Säulen und eine weitere ist am Kopf einer Säule angebracht. Die anderen beiden sind schon schwerer zu beschaffen, denn sie befinden sich auf größeren Säulen etwas außerhalb der mittleren Ebene. Da es regnet, fällt euch das Klettern natürlich deutlich schwerer, weswegen ihr für diesen Schrein schon ordentlich Ausdauer besitzen solltet. Habt ihr es geschafft, die Skulpturen mit den fehlenden Kugeln zu erklimmen, gilt es, diese auf das Plateau in der Mitte zu beordern. Dafür legt ihr die Kugeln auf den Säulen so hin, dass ihr euch dahinter stellen und auf die mittige Ebene zielen könnt. Dann fixiert ihr die Kugeln mit dem Stasismodul und schlagt mit einer Zweihandwaffe siebenmal in Richtung eures Ziels. Sind die Kugeln auf dem Plateau gelandet, könnt ihr sie einfach aufnehmen und in die Zielmulden befördern. Im Schrein wartet ein weiteres – jedoch einfacheres – Rätsel auf euch! Sprengt die brüchigen Steinblöcke vor euch mit beliebigen Bomben weg. Habt ihr alle beseitigt, solltet ihr Zugang zu einem Metallwürfel, einem großen Bodenschalter und einer Schatztruhe (Isolierrüstung) haben. Nehmt den Quader mit dem Magnetmodul und besorgt euch die zweite Schatztruhe (Opal), indem ihr sie mit Hilfe des Würfels von der hoch gelegenen Ebene in der rechten Seite des Raumes herunter schiebt. Stellt den Metallblock dann auf den Boden zwischen die niedrige Erhöhung und die Plattform, die zum Altar führt. So erreicht ihr über den Metallwürfel die Leiter vor euch und könnt diese hochklettern, um die dortigen Steinblöcke zu zerstören. Holt euch von dort aus dann erneut den Metallwürfel und stellt ihn auf die große Druckplatte. Die Tür zum Altar öffnet sich und ihr könnt euch euer Zeichen der Bewährung abholen.

Shao-Yo-Schrein

Fundort: Südöstlich des Tabanta-Turms, direkt beim Stall der Tabanta-Brücke

Stellt euch auf die steinerne Plattform rechts vor euch und schaut auf die Kugel, die regelmäßig nach oben katapultiert wird. Stoppt sie am höchsten Punkt mit dem Stasismodul und ladet sie durch Pfei-

TEINA-KYOZA-SCHREIN



Eiswaffen sind gegen Nano-Wächter sehr effektiv. Nachdem ihr ihn wie im Bild eingefroren habt, könnt ihr mit einer starken Waffe für eine Eisexplosion sorgen.

le mit Bewegungsenergie auf. Sie wird in der Zielmulde landen und die Plattform wird euch nach oben werfen. Öffnet am höchsten Punkt das Parasegel, um die Schatzkiste (Topas) vor euch zu erreichen. Eine weitere Truhe (Falkenbogen) befindet sich rechts von der Startposition auf einer Holzplatte. Durchtrennt deren Halteseile und holt euch den Inhalt. Stellt euch dann wieder auf das Bodenkatapult am Anfang und schaut in Richtung der Öffnung hoch oben in der Wand. Am höchsten Punkt zieht ihr Pfeil und Bogen und schießt auf den Kristallschalter, um den Weg zum Altarraum zu öffnen.

Tabanta-Turm

Teina-Kyoza-Schrein
Fundort: Südwestlich der Tabanta-Brücke, im Osten der Antiken Steinsäulen

Wenn ihr auf unsere Tipps zu Kampfschreinen achtet, sollte auch der Nano-Wächter Stufe 4.0 kein großes Problem sein. In der Arena sind mehrere brüchige Säulen, hinter denen ihr euch bei der Wirbelattacke verstecken könnt, um euren Gegner zu kontern. Die Schatztruhe (Ritter-Hellebarde) findet ihr wie üblich vor dem Altar.

Ka-Okyo-Schrein
Fundort: Südwestlich vom Tabanta-Turm, im Westen der Lutz-Ebene

Ihr findet eine Steinplatte am Boden, unter der der Schrein versteckt ist. Ihr könnt sie während einer Stase mit Bewegungsenergie aufladen und so versuchen, sie zur Seite zu schaffen. Am leichtesten lässt sich die Platte allerdings mit einem Oktorok-Ballon entfernen, falls ihr einen zur Hand habt. Legt ihn einfach auf das gewünschte Objekt und er hebt es an. Springt durch den Schlitz und betretet den Schrein. Holt euch den Krog-Fächer aus der Schatztruhe links, falls ihr gerade keinen besitzt. Stellt euch vor die Tür und treibt dann das Windrad mit einem Schlag des Krog-Fächers an. Rennt durch das Tor, vorbei an dem explosiven Fass in einen Raum, an dessen Grund ihr erst einmal die drei Wächter eliminieren solltet. Anschließend klettert ihr die Leiter dort wieder hoch und bringt das nächste Windrad zum Laufen. Es erscheint eine an Luftballons befestigte, schwebende Plattform, die ihr betreten und per Krog-Fächer antreiben müsst. Zuerst bewegt ihr euch zur Schatztruhe (Goldener Rubin) hinter einer Ecke und dann zur Ebene, die durch eine Leiter und einen Gang zum nächsten Raum führt. Lauft den hinteren Gang weiter und besiegt den kleinen Wächter dort. Mit einer gezielt geworfenen Bombe könnt ihr sowohl den Wächter als auch den Steinblock dahinter mit einem Schlag (beziehungsweise Wurf) zerstören. Folgt dem offenbarten Weg, stellt euch am Ende auf die Plattform und setzt den Krog-Fächer am Windrad ein. Fliegt zuerst schräg nach links, um die zweite Schatztruhe (Waldschwert) zu erreichen. Fliegt dann weiter zur Ebene mit den Leitern, zerstört den Steinblock in der Öffnung mit einer Bombe und nutzt den entstehenden Aufwind mit dem Parasegel. Oben angekommen lauft ihr zum nächsten Windrad, das wieder eine schwebende Plattform erscheinen lässt. Holt euch darauf die Truhe (Antiker Riesenkern) und manövriert die Ballons vorsichtig durch die Stacheln zur gegenüberliegenden Ebene. Lauft die Rampen hin-

AKO-VATA-SCHREIN

Ihr müsst die Windströme so wie im Bild ausrichten. Dafür schlagt ihr jeweils dreimal auf die Kristallhebel der linken Reihe und jeweils einmal auf alle anderen.

auf und betätigt das Windrad, während ihr auf der Katapultplattform steht. Ihr gelangt zu einer Ebene, von der aus ihr einen Bombenpfeil auf die große Säule mit den brüchigen Steinen schießen könnt. um einen weiteren Aufwind freizusetzen. Benutzt ihr diesen, kommt ihr zu einer weiteren Truhe, die euch den Schlüssel zum Altarraum liefert. Steigt die Leitern hinab und fliegt von der Erhöhung hinter der Rampe durch die Öffnung in der Wand vor euch. Von da aus erreicht ihr den Altarraum. Auf halber Höhe könnt ihr euch auf der linken Seite noch die letzte Schatztruhe (Elektrolanze) holen und dann den Schrein abschließen.

Vorida-No-Schrein
Fundort: Direkt südlich vom Dorf der Orni

Stellt euch auf das Podest südlich des Dorfs der Orni und wartet bis 12:35 Uhr, wenn das Podest das Leuchten anfängt. Schießt dann mit einem Feuerpfeil auf die Mitte des Podests, sodass der Schrein in der Nähe auftaucht. Geht innen erst einmal nach rechts und zerstört die Steinblöcke für eine Schatzkiste (Falkenbogen). Direkt vor dem Startpunkt steht eine riesige Kanone. Klettert die Leiter daran hoch, legt eine rundliche Bombe in den Trichter und zündet sie, um die Kanone zu betätigen. Beim ersten Schuss wird nur die Kiste vor der Zielscheibe zerstört, weswegen ihr den Vorgang wiederholen müsst. Achtet darauf, im richtigen Moment zu schießen, ansonsten können die beweglichen Plattformen euren Versuch blocken. Habt ihr das Ziel getroffen, öffnet sich die Tür zum Altarraum, wo ihr euch euer Zeichen abholen könnt. Die Schatzjäger unter euch können weiter in den nächsten Raum laufen und dort noch einmal Kanonier spielen – hier bewegt sich allerdings auch die Zielscheibe, die euch von der Schatzkiste (Diamant) trennt.

Ako-Vata-Schrein
Fundort: Auf einer der höheren Ebenen im Dorf der Orni

Geht zunächst die Treppe rechts nach oben, denn in diesem Raum findet ihr gleich drei Schatztruhen (Antiker Reaktorkern, Saphir, Elsternlanze). Die erste hinter der Tür holt ihr euch, indem ihr mit einem Holzpfeil gegen den Kristallhebel auf der anderen Seite schießt. Die anderen beiden Truhen sind in den Nischen in der rechten Wand. Ihr erreicht die Schätze, indem ihr darunter mit eurem Modul Eisblöcke erzeugt und diese hochklettert. Zurück im Hauptraum schlagt ihr jeweils dreimal gegen die Kristallhebel in der ganz linken Reihe und jeweils einmal gegen die Schalter in den anderen Reihen. Alle Kristalle sollten nun blau leuchten und so ausgerichtet sein, dass sich das Tor zum Altar öffnet.

Uuta-Do-Schrein
Fundort: Direkt westlich vom Dorf der Orni, am Ende der Weggabelung

Der Schrein erscheint nach Lösen einer Aufgabe im Westen vom Dorf der Orni, inmitten der fünf nummerierten Skulpturen. Redet mit Amali, um die Quest zu starten. Ihr sollt die kleine Kihl finden, die am Ort des Schreins ihr Lied übt. Kihl trägt euch wiederum auf, ihre Schwestern zu suchen, da sie nicht zu den Gesangsübungen erschienen sind. Gurli findet ihr direkt beim Krämerladen, Kan beim Teich vor dem Eingang zum Dorf und Nan steht auf einem Klippenvorsprung etwas

UUTA-DO-SCHREIN

Nachdem ihr alle Schwestern zusammengebracht habt, müsst ihr in der richtigen Reihenfolge Windstöße durch die Löcher in den Felsen jagen.

oberhalb des Rüstungsladens. Alle drei geben euch jeweils eine Zutat (Maxi-Lachs, Tabanta-Weizen und Ziegenbutter), die ihr zusammen kochen müsst, um einen Knusperlachs für die letzte Schwester, Gerli, herzustellen. Ihr findet sie direkt neben der Feuerstelle auf einer der höheren Ebenen des Dorfes, an der ihr auch gleich das Gericht zubereiten könnt. Schwebt von dort aus mit dem Parasegel zurück zu Kihl und stellt euch auf das Podest zwischen den Skulpturen. Ihr müsst mit eurem Krog-Fächer in der richtigen Reihenfolge Windstöße durch die Löcher in den Skulpturen jagen. Die Reihenfolge erfahrt ihr, wenn ihr euch das Lied von den Schwestern anhört. Die Spitzen der Skulpturen zeigen eine Nummerierung, anhand derer sich die Reihenfolge IIII, IIIII, III, I, II ergibt. Der Schrein taucht auf und ihr könnt drinnen die lange Leiter zu einem Kristallhebel nehmen. Unter euch öffnet sich ein Raum mit einem großen Lavabecken. Öffnet das Parasegel und gleitet zur Plattform mit dem Altar. Dort seht ihr mehrere Windströme, die euch bei geöffnetem Parasegel jeweils zu einer anderen Ebene transportieren. So kommt ihr zu einer Truhe mit dem Schlüssel für den Altarraum, zu einem Schatz (Feuerschwert) und zurück zum Altar in der Mitte des Raumes. An manchen Stellen müsst ihr rechtzeitig euren Flug beenden, um nicht in den Stacheln zu landen.

Sha-Tawa-Schrein

Fundort: Südlich vom Flugplatz, auf einem Plateau oberhalb des Weges

Öffnet im Aufwind das Parasegel, um euch nach oben schweben zu lassen. Fliegt von dort aus direkt in den zweiten Aufwind, der euch den Zugang zu einer Plattform links mit einem Wächter und einer Schatztruhe (Violetter Rubin) ermöglicht. Fliegt dann zurück zum zweiten Aufwind und von dort aus in den dritten Aufwind auf der Plattform rechts. Von dort aus könnt ihr auf einer beweglichen Platte landen, die euch zu einer Leiter bringt. Seid ihr dort oben angekommen, könnt ihr vom Aufwind aus zu einem weiteren gleiten, der sich auf der Rückseite der großen Säule vor euch befindet. Vom höchsten Punkt aus erreicht ihr eine Schatztruhe (Ritterbogen) und nach Wiederholen der letzten zwei Schritte den Altar.

Der Zugang zum letzten Aufwind ist versteckt: Ihr müsst zur Hinterseite der Säule gleiten, um dorthin und anschließend zum Altar zu gelangen.

Hebra-Turm

Kama-Rahi-Schrein

Fundort: Nordwestlich des Flugplatzes, in einer Höhle inmitten des Ukko-Sees

Den Eingang zur Höhle findet ihr etwas nordöstlich von der Anlegestelle im See. Die Öffnung ist weit oben in der Felswand. Habt ihr sie gefunden, geht den Weg bis zum Ende, um den Schrein zu betreten. Dort entzündet ihr mit eurer Fackel oder einem entsprechenden Pfeil die Feuerschale links neben der Tür. Überquert das sich drehende Hindernis, indem ihr über die freien Stellen lauft. Der Bodenschalter öffnet ein Tor zu einem Raum mit vier Wächtern, die ihr durch einen einzigen gezielten Schuss mit einem Elektropfeil in die Mitte ausschalten könnt. Verschafft euch mit dem Cryomodul Zugang zu der Schatztruhe (Bombenpfeil x10) und anschließend zum nächsten Bodenschalter. Ihr gelangt zu einer weiteren Druckplatte am Boden, nach deren Betreten euch eine stachelige Kugel entgegenkommt. Stoppt sie mit dem Magnetmodul oder weicht ihr einfach aus. Dreht euch um, nachdem ihr die Schräge hoch gelaufen seid und holt euch die Schatzkiste (Diamant) mit dem Magnetmodul, nachdem ihr die brüchigen Steinblöcke mit einer Bombe zerstört habt. Im gleichen Raum weiter hinten findet ihr auf der anderen Seite des Lavabeckens eine weitere metallene Truhe (Antiker Reaktorkern), die ihr euch auf gleichem Wege holen könnt. Stellt euch auf den Bodenschalter und entfernt die auf euch zu rollende Kugel auf bekannte Art und Weise. Am Ende der Rampe findet ihr den Altar.

Myosu-Shino-Schrein

Fundort: In einer Höhle in der Felswand knapp unterhalb des östlichen Teils des Bilon-Schneefelds

Habt ihr den Schrein gefunden, müsst ihr an einem Nano-Wächter 4.0 vorbei, um die Schatztruhe (Diamant) zu öffnen. Im Boden sind mehrere Metallblöcke, die ihr als Konter für den Wirbelangriff des Wächters einsetzen könnt. Zieht sie einfach mit dem Magnetmodul heraus, kurz bevor der Gegner auf euch zu wirbelt.

Hiya-Miu-Schrein

Fundort: Am Bergfuß der Erstarrung, im Nordwesten der Karte

Erneut eine Kampfprobe gegen einen Wächter der Stufe 4.0. Ihr könnt euch abermals die Metallblöcke im Boden zunutze machen, um den Gegner bei seiner Wirbelattacke zu betäuben. Vergesst auch nicht, ihn mit Eis- oder Elektrowaffen kurz außer Gefecht zu setzen und ihm so mit aufgeladenen Angriffen einer starken Nahkampfwaffe ordentlich zuzusetzen. Auf dem Weg zum Altar steht eine Schatzkiste (Saphir).

To-Kumo-Schrein

Fundort: In einer Höhle im nördlichen Teil der Hebra-Nordspitze

Den Eingang der Höhle findet ihr im Osten der Hebra-Nordspitze bei einem auf der Karte sichtbaren, kleinen Teich. Der Zugang ist durch ein großes Tor versperrt. Erzeugt einen Übergang über den kleinen Teich, indem ihr zwei Eisblöcke in Richtung des Tors erstellt. Lauft dann den Abhang dahinter hoch und werft einen der dort auffindbaren Schneebälle in Richtung Teich. Er wird dank der Eisblöcke über den Teich hinwegrollen und euch das Tor zur Höhle öffnen. Am Ende der Höhle findet ihr den Schrein, indem ihr euch neben dem Zeichen der Bewährung einen Schatz (Königs-Zweihänder) abholen könnt.

Shada-Ada-Schrein

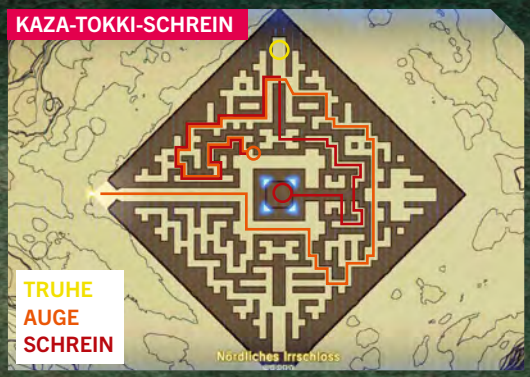
Fundort: Ein kleines Stück nördlich von Selmies Hütte in den Hebra-Bergen

Holt euch als erstes die offen herumstehende Schatztruhe (Eis-Großschwert) mit dem Magnetmodul. Zieht dann links neben der Rampe zur Zielmulde den magnetischen Block aus der Wand und stellt den großen Metallwürfel darauf. Holt euch dann die Kugel, legt sie in den ersten Windstrahl und lauft dann zurück zu der steinernen Plattform mit den blau leuchtenden Runen direkt vor der Startposition des Schreins. Das kann ein paar Versuche benötigen, da ihr es so timen müsst, dass die Kugel über die bewegliche Plattform rollt. Der vorher platzierte metallene Würfel blockt die Kugel dann so, dass sie die Rampe zur Vertiefung herunter rollt. Die Plattform bringt euch dann auf die nächste Ebene, wo ihr euch euer Zeichen abholen könnt.

Gaoma-Asa-Schrein

Fundort: Hinter den großen Eisblöcken am Fuße des Hebra-Gipfels

Ihr müsst die großen Eisblöcke schmelzen, um an den Schrein zu gelangen. Nutzt hierfür entweder Lagerfeuer direkt daneben oder schießt – um das Ganze zu beschleunigen – mit Feuerpfeilen auf die Eisblöcke. Habt ihr den Schrein freigelegt, müsst ihr auch das Ter-



Folgt dem Weg zum Hass-Augapfel (orange) und holt die Truhe (gelb). Nehmt dann den roten Pfad zum Schrein.

RANO-KUHII-SCHREIN

Der Schrein versteckt sich unter einem großen Felsen. Schwimmt von dieser Position aus schnell zum Schrein, um möglichst unbeschadet anzukommen.

minal noch mit einem Feuerpfeil enteisen. Im Inneren bewacht ein Nano-Wächter der Stufe 4.0 eine Schatztruhe (Königs-Zweihänder) und den Altar. Achtet auf das Wasser am Boden!

Rah-Kua-Schrein

Fundort: Am nördlichen Ende des Zuzukiki-Schneefelds, im Norden des Hebra-Turms

Holt euch die Schatztruhe (Erzbohrer) vor euch mit dem Magnetmodul. Entfernt dann das Laub zu eurer Linken mit Feuer oder einer Bombe. Schaltet den Wächter hinter dem Durchgang aus und zieht den metallenen Block unter der Rampe weg. Die Holzkiste wird dabei zerstört und es ergibt sich ein Weg für euch. Auf der anderen Seite müsst ihr einen weiteren Wächter besiegen. Schießt dort dann mit einem Feuer- oder Bombenpfeil durch das Gitter auf die Fässer, die den Bodenschalter nach unten drücken. Es wird sich ein Tor öffnen, hinter dem ihr eine Truhe mit einem Schlüssel findet. Geht die Leiter daneben hinauf und fliegt zurück zum Altarraum.

Sha-Gema-Schrein

Fundort: Ganz im Norden der Tabanta-Ebene, weit nördlich vom Stall des Schneelands

Geht links die Rampe hinauf auf die höchste Ebene und holt euch dort die frei herumstehende Schatzkiste (Königsschwert). Hebt dann von der mittleren Ebene aus den metallenen Würfel per Magnetmodul an. Setzt ihn auf eine der sich bewegenden Plattformen und fixiert schnell mit dem Stasismodul entweder Würfel oder Plattform. Gleitet dann zur offenbarten Truhe herab und holt euch den Schlüssel, der euch den Altarraum öffnet.

Kaza-Tokki-Schrein

Fundort: Im Zentrum des Nördlichen Irrschlosses, ganz im Nordosten der Hebra-Region

Ihr müsst euch einen Weg durch das Labyrinth zum nordwestlichen Teil suchen, um den Hassschleim durch einen Schuss auf den Augapfel zu entfernen. Geht dann zurück zum nördlichsten Teil des Labyrinths, wo ihr eine Schatzkiste (Silberner Rubin) findet. Gegenüber der Truhe ist ein Eingang in einen Tunnel, der euch Richtung Osten zu einer Leiter und schließlich zu einer Treppe zum Altar führt. Im Schrein erhaltet ihr durch die Truhe eine Barbarenhose.

Ri-Mosa-Schrein

Fundort: Direkt am Stall des Schneelands im Nordosten des Hebra-Turms

Nehmt einen der Metallblöcke und stellt ihn auf der Ebene über euch in die Lücke auf der rechten hinteren Seite des Raumes. Nehmt dann den anderen Metallwürfel und stellt ihn auf das Gitter vor der Zielmulde. Holt euch die Kugel und legt sie vor den Metallwürfel. Anschließend begebt ihr euch auf die steinerne Plattform am Ende der Rampe auf der rechten Seite. Hebt von dort aus den Metallwürfel per Magnetmodul an und gebt der Kugel gegebenenfalls noch einen kleinen Schubser in Richtung Ziel. Sobald die Kugel sich in der Vertiefung befestigt hat, fährt die Plattform nach oben. Von hier aus könnt ihr euch durch den am Anfang platzierten Metallwürfel und zwei Sprünge die Schatztruhe (Antiker Reaktorkern) holen. Öffnet bei den Hüpfern am besten das Parasegel, damit ihr auch sicher auf der anderen Ebene ankommt. Springt zurück und holt euch das Zeichen der Bewährung.

Nokki-Mihi-Schrein

Fundort: In einer Höhle hinter dem Tor im Süden des Kokuppi-Schneefelds, nordwestlich des Hebra-Turms

Die Höhle zum Schrein befindet sich hinter einem verschlossenen Tor in der Felswand. Lauft den Hang auf der anderen Seite hoch und holt euch einen der kleinen Schneebälle. Legt ihn in die zweite Bahn von links und lasst ihn den Abhang hinunter rollen. Der Schneeball wird auf seinem Weg nach unten größer und bekommt genug Wucht, um das Tor zu zerstören.

Im Schrein durchtrennt ihr das Halteseil der Kugel, damit diese auf den großen Knopf fällt und euch die Tür öffnet. Geht zunächst nach links und durchtrennt dort das linke Seil an der Kugel. Sie schwingt daraufhin auf den Knopf, der euch die Tür zur Schatztruhe (Diamant) öffnet. Bei der Kugel vor dem Altarraum müsst ihr etwas anders vorgehen. Befestigt sie zuerst mit dem Stasismodul und durchtrennt dann schnell mit zwei Pfeilen beide Halteseile. Hat alles geklappt, könnt ihr euch das Zeichen der Bewährung abholen.

Rano-Kuhii-Schrein

Fundort: Im Osten des Hebra-Sees, westlich vom Hebra-Turm

Der Schrein ist versteckt unter dem großen Felsen östlich des Hebra-Sees. Der Hebra-Fluss fließt darunter hindurch, weswegen es keine Möglichkeit gibt, den Schrein zu erreichen, ohne Schaden zu erleiden. Da ihr relativ zügig Leben abgezogen bekommt, solltet ihr schon einige Herzen in petto haben. An sich dürfte das alles kein Problem sein, da im Schrein selbst nur eine Schatztruhe (Goldener Rubin) steht und der Altar eure Herzcontainer wieder komplett auffüllt.

Dounba-Ta-Schrein

Fundort: In der Kukudja-Schlucht, östlich des Stalls der Orni, wo der Verlauf der Schlucht einen Knick macht

Fixiert das Zahnrad so, dass die Ebene daran waagerecht ausgerichtet ist. Die Kugel rollt gegen den Knopf und öffnet die Tür. Möglicherweise braucht es mehrere Kugeln und somit mehrere Versuche, damit der Schalter ganz eingedrückt ist. Geht im nächsten Raum in den abgetrennten Bereich links und bewerft die Steinblöcke mit Bomben. Ihr werdet mehrere Würfe brauchen, damit alle Steine aus dem Weg geräumt sind. Stellt dann eines der Holzfässer frontal vor den Abgrund gegenüber vom Druckschalter. Schlagt während der Stase am besten mit einer Zweihandwaffe so oft auf das Fass ein, dass die Anzeige für die Bewegungsenergie rot wird. Falls ihr noch einen Eisenhammer besitzt, sollte dieser die Waffe eurer Wahl sein. Holt euch die Schatztruhe (Falkenbogen) und geht in den nächsten abgetrennten Bereich auf der linken Seite. Rollt die Kugel vor die Rampe und platziert beide Bomben dahinter. Benutzt dann das Stasismodul auf die Kugel und zündet beide Bomben, damit sie auf die große Bodenplatte befördert wird und euch die Tür zur zweiten Kiste (Elektro-Großschwert) öffnet. Geht dann in den Hauptraum und platziert eines der dortigen Fässer am Abgrund zur senkrechten Steinplatte. Wiederholt das Spiel mit dem Stasismodul und schlagt darauf, bis der Pfeil sich rot färbt. Das Fass sollte nun genügend Wucht haben, um die Steinplatte umzuwerfen, sodass sich durch einen weiteren Druckschalter die Tür zum Altar öffnet.

Bernhard Schmid

DOUNBA-TA-SCHREIN

Ladet das Fass während der Stase mit ordentlich Bewegungsenergie auf, um den Schalter mit einem Versuch stark genug einzudrücken.

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE
von Johannes Gehrling

DIE Wii U LEBT (NOCH)!

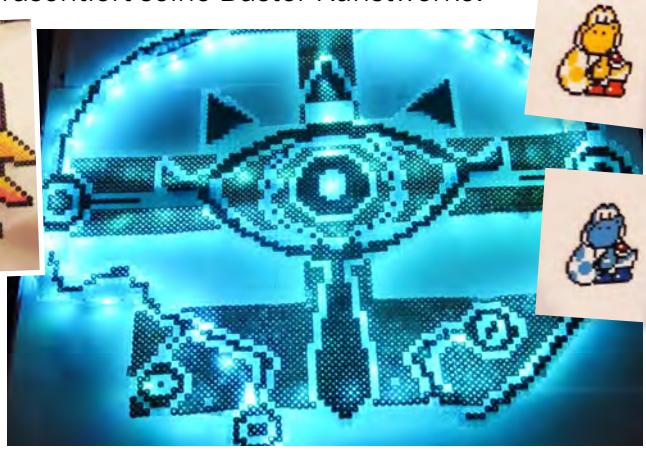
In den letzten Monaten habe ich an dieser Stelle fast ausschließlich über die Switch und ihre Spiele geredet. Doch heute soll es ausnahmsweise mal um deren Vorgänger gehen.

Hach ja, die Wii U. Die hoffnungslos gefloppte Nintendo-Konsole, die ursprünglich mal auf dem Erfolg der Wii aufbauen sollte. Was daraus geworden ist, wissen wir heute: Mit nicht einmal 14 Millionen abgesetzten Geräten schließt sich die Tablet-Konsole dem noch viel schlimmer gefloppten Virtual Boy an. Daran ist Nintendo in meinen Augen zu einem guten Teil selbst Schuld. Die Japaner haben es zum Release 2012 und darüber hinaus leider nicht geschafft, den Kunden klarzumachen, was die Wii U überhaupt ist. Bis heute leben viele Menschen in dem Glauben, dass es sich dabei nur um einen optionalen Bildschirm-Controller für die Wii handelt und nicht um eine gänzlich neue Konsole. Wie ich überhaupt auf dieses Thema komme? Für den Test zum Action-Adventure *Darksiders Warmastered Edition* in der aktuellen Ausgabe habe ich die „alte" Nintendo-Konsole nach ein paar Monaten mal wieder in die Hand genommen. Zwischendurch habe ich hauptsächlich auf der Switch gezockt. Was für ein himmelweiter Unterschied! Das ist wie nach Jahren mit einem iPhone zurück zu einem Spielzeug-Handy aus Plastik zu wechseln. Dabei habe ich die Wii U während ihrer Lebensspanne vor allem für ihre Spiele wirklich geliebt. *Mario Kart 8*, *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*, *Super Mario 3D World*, *Captain Toad's Treasure Tracker* … die Auswahl kann sich wirklich sehen lassen. Dennoch fällt es angesichts der Switch schwer, zu alten Konsolen zurückzukehren. Wie geht es euch? Habt ihr eine Switch und zockt dennoch Wii U? Oder gar ausschließlich? **Euer Johannes**

LESERPOST

PIXEL-BÜGELPERLEN

Zelda-Superfan Renke präsentiert seine Bastel-Kunstwerke.

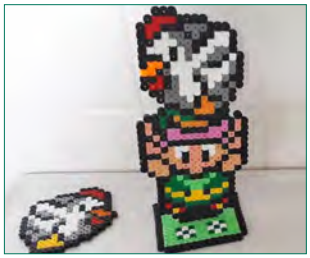


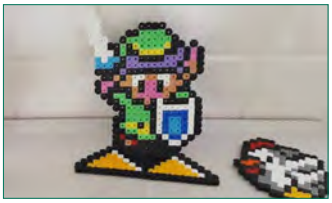
Dieses schmucke Bügelperlen-Kunstwerk wird sogar auf der Gamescom zu sehen sein – nämlich am Stand von Torsten Heine, den wir euch bereits im letzten Heft vorstellten.

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Ich war vor einigen Monaten schon mit meiner *Zelda*-Sammlung bei euch im Heft vertreten, worüber ich mich noch immer sehr freue! Heute melde ich mich erneut, weil ich gerne ein tolles Hobby mit euch und den Lesern teilen möchte.

Es geht dabei um Bügelperlen, mit denen man tolle Motive in Pixel-Retro-Optik erschaffen kann. Anfangs war es nur das Hobby meiner Frau, von dem ich mich nach einiger Zeit aber auch infizieren ließ. Ich setze dem Ganzen sogar noch einen oben drauf und drehe Making-of- und Stop-Motion-Videos dazu, die man auf meinem Youtube-Kanal (Legend of Germany Zelda collection & more) anschauen kann.

Mittlerweile habe ich schon viele Motive geperlt, wobei mein Schwerpunkt auf *Zelda*-Motiven liegt. Am tollsten sehen 8-Bit- und 16-Bit-Bilder aus, denn diese ähneln optisch teils eins zu eins den Spielefiguren (siehe Fotos). Besonders stolz bin ich auf das große Classic-*Zelda*-Logo (oben), welches offiziell durch Nintendo genehmigt auf der Gamescom zu sehen sein wird (am Stand von Torsten Heine, welcher in der letzten Ausgabe seine *Zelda*-Ausstellung auf der Gamescom vorstellte)!

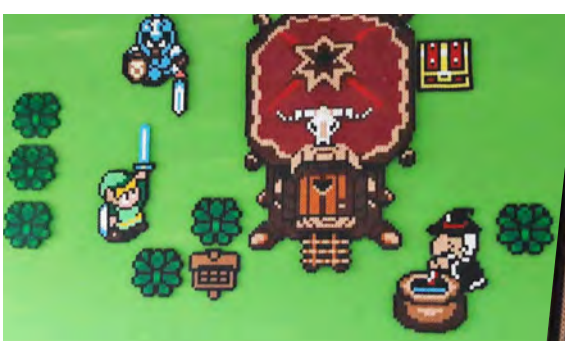




Link und die Hühner: auch in der Welt der Bügelperlen ein Thema für sich.

Vielen Dank an das gesamte Team! Ich freue mich auf weitere tolle N-ZONE-Ausgaben.
Liebe Grüße, **Renke Kuiper**

Johannes: Hi Renke, vielen herzlichen Dank auch dir für deine tollen Fotos! Da wir hier möglichst viele davon abbilden wollen, verzichte ich auf allzu ausschweifende Worte und verbleibe mit anerkennendem Staunen. Ich selbst bin dieses Jahr auch auf der Gamescom. Solltest du mich sehen, dann sprich mich doch einfach mal an! :-)



Fast schon lebensecht sehen Renkes Bügelperlen-Motive im 8- und 16-Bit-Look aus. Wir ziehen unseren Hut vor deiner Kreativität!

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erraten, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Spitzfindige Rätsel-Rater erkennen den Ausschnitt auch diesen Monat bestimmt wieder!

Scheinbar war das gesuchte Cover der letzten Ausgabe äußerst schwer zu erkennen, denn so wenige korrekte Einsendungen wie dieses Mal haben wir schon länger nicht mehr erhalten. Gesucht war das feuchtfröhliche Rennspiel *Wave Race 64* für das altehrwürdige Nintendo 64. **Angelika Milz** wurde von uns als glückliche Gewinnerin per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Lesern für die rege Teilnahme am N-ZONE-Cover-Raten! Neben der korrekten Antwort hat uns Leser **David Rubik** auch gleich noch ein Bild des N64-Klassikers aus seiner eigenen Sammlung mitgeschickt (rechts) – vielen Dank auch dir! Neben **Angelika** und **David** haben das Cover außerdem richtig erkannt: **Werner Linzmeier, Pascal Engels Matias, Amir-Oliver Tabba, Dorien Hoek, Marco Maruschke, Sabrina Ressl und Jerzy Kubis.**

Schickt uns eure Antwort bis zum 05. Juli 2017 an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden wieder abgedruckt!

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 06/2017 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle!

• Zwei Fehler haben sich im letzten Heft in der Termin-Liste (Seite 30) eingeschlichen. Einerseits listen wir dort den Nintendo-Prügler *ARMS* gleich doppelt: einmal mit dem korrekten Release-Datum (16. Juni 2017) und ein weiteres Mal mit der ungenaueren Angabe „Frühjahr 2017". Richtig ist natürlich beides, abgedruckt werden sollte aber nur das exakte Datum. Danke an Daniel Klein für den Hinweis! Andererseits behaupten wir, *Darksiders Warmastered Edition* sei ein reiner eShop-Titel. Tatsächlich ist das Action-Abenteuer aber auch in einer physischen Variante erschienen.

• Daniel hat noch einen Patzer ausfindig gemacht: Im Retro-Special zu *Banjo-Kazooie* auf Seite 67 behauptet Lukas im Meinungskasten, er kenne das Spiel „[…] so gut wie auswenig […]". Da ist unserem Ösi doch glatt ein „d" abhandengekommen!

• Bei den Tests zu *Graceful Explosion Machine* (Seite 60) und *Mr. Shifty* (Seite 61) spricht unser lieber Lukas in beiden Fällen von einer Veröffentlichung im Jahr 2016. Ob er da mehr weiß als der Rest der Redaktion? Oder haben seine Tests nur ewig gebraucht?

• Unser Leser Matthias hat die Ausgabe 06/2017 ganz besonders aufmerksam gelesen. Dabei hat er bei den Topspielen auf Seite 47 einen kleinen Fehler entdeckt. Dort wird nämlich der *Mario Kart 8 Deluxe*-Test im Heft 08/2017 gelistet. Richtigerweise findet ihr den Test dazu auch schon in Ausgabe 05/2017, was an der entsprechenden Stelle bei den Topspielen auch so vermerkt sein sollte. Danke Matthias für den Hinweis! [Anm. d. Redaktionsleitung: Leider ist uns der Fehler in diesem Heft nochmals durchgerutscht. Wir geloben nächstes Mal Besserung!]

• Ein weiterer kleiner Fehler, den nur wahrlich findige Leser entdecken konnten: Bei der N-ZONE-Zeitreise auf Seite 68 befindet sich im Aufmacher-Bild bei 2002 noch das alte (gelbe) N-ZONE-Logo. Eigentlich sollte hier aber schon das neue (blaue) Logo zu sehen sein. Den Fehler haben wir mittlerweile natürlich behoben. Vielen Dank an Leon für deine bemerkenswerte Aufmerksamkeit!

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des entdeckten Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!

Die Bockmist-Mütze hat sich unser lieber Johannes diesen Monat redlich verdient!

DIE N-ZONE-SUPERLIGA

Ende Mai fand im Rahmen der N-ZONE-Superliga ein Turnier zu *Mario Kart 8 Deluxe* mit 31 Teilnehmern statt, dessen drei ruhmreiche Gewinner wir euch wie versprochen an dieser Stelle präsentieren möchten:

Platz 1: Leo (178 Punkte)
Platz 2: Fumiko (151 Punkte)
Platz 3: Falcon (143 Punkte)

Die drei Erstplatzierten erhielten neben Ruhm und Anerkennung natürlich auch tolle Nintendo-Pakete! Ihr wollt das auch? Gute Neuigkeiten: Wir haben bereits Turniere zu *ARMS* und *Splatoon 2* geplant, die voraussichtlich im Juli (*ARMS*) beziehungsweise August (*Splatoon 2*) stattfinden werden. Alle genaueren Infos findet ihr wie gewohnt auf unserer Facebook-Seite, wo ihr euch auch direkt anmelden könnt!

Wir danken außerdem Nintendo für die Bereitstellung der Preise und wünschen allen Teilnehmern viel Spaß!

Schaut vorbei und meldet euch an in der N-ZONE-Community unter: www.facebook.com/nzonesuperliga

LUKAS WETTET, DASS …

DARUM GEHT'S BEI LUKAS' WETTE: Wir geben euch eine Aufgabe vor: Mal müsst ihr euch verkleiden, mal was basteln, mal euer schreiberisches Talent unter Beweis stellen oder sonst wie kreativ tätig werden. Meistens, aber nicht immer, haben die Aufgaben dabei einen Nintendo-Bezug. Wenn jemand die Vorgaben erfüllt, muss Lukas sich zum Affen machen!

DIE LETZTE WETTE:
Wahnsinnig viele Leute haben für uns ein Luigi-Haiku geschrieben, weshalb Lukas doch tatsächlich im Stehen arbeiten musste. Darum hier diesmal in aller Kürze – damit mehr Platz für eure wirklich tollen Einsendungen bleibt!

SEBASTIAN FUSS:
Luigi's Albtraum:
Mario küsst Princess Peach!
Oh, welch schlimmer Graus!

PATRICK:
Klempner – Gebrüder
Mario und Luigi –
hochverehrt – ungleich

JENNIFER TREU:
Im Licht: Mario!
Held, Ikone, Superstar.
Mir bleibt der Schatten.

GEWONNEN!

PASCAL ENGELS MATIAS
So viele Spiele
tragen stets deinen Namen,
oh mamamia!

KEVIN HOPICZAN:
Wie sehnt sich die Welt
Nach Luigi als Heros
In meinen Träumen

JOHANNES ALBERS:
Er geht auf Reise
Seine Odyssey beginnt bald
Ich fahr lieber Kart

MATTHIAS ALBERS:
Du warst „Player 1"
Hast Prinzessin Peach
geküsst; Wieso nur, wieso!

ALESSANDRO SAIKO:
Er sonnt sich im Ruhm
Mich nennt der Pöbel nur
den Grünen Mario

ARIANE:
Die Eifersucht kommt
Bruder, der das Spotlight stiehlt
Jetzt hab' ich genug.

FLORIAN BRUNOTTE:
Bruder Mario
Erstes Gesicht der N-ZONE
Ich stets im Schatten

MATTHIAS HECKMANN:
Luigi ärgert
es, dass Mario immer
der Stärkere ist.

MARC:
Alles schaut auf ihm; wo bin ich;
Es fliegen die Sterne,
während aller Glanz erlischt …

YUMESTAR:
Luigis Bart rot
Sein Bruder bekommt den
Ruhm; Warum nicht er auch?

JONATHAN:
Luigi sieht rot,
jedermann liebt Mario.
Liebt ihn denn keiner?

DIE AKTUELLE WETTE

Lukas wettet, dass ihm niemand ein Bild zusendet, auf dem er in der Badewanne liegt – bitte angezogen und ohne Wasser! – und jeweils einen Controller seiner Wahl von SNES, N64, Gamecube, Wii, Wii U und Switch bei sich hat. Irrt Lukas sich, so muss er ebendieses Bild ebenfalls nachstellen!

Mit freundlicher Unterstützung von ACTIVISION.

Der Gewinner erhält zudem die Skylanders Superchargers-Figur Astroblast. Einsendeschluss ist der 05. Juli 2017. Schickt uns eure Einsendung an lukas.schmid@computec.de. Viel Erfolg beim Raten!

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit *Super Mario Maker* wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

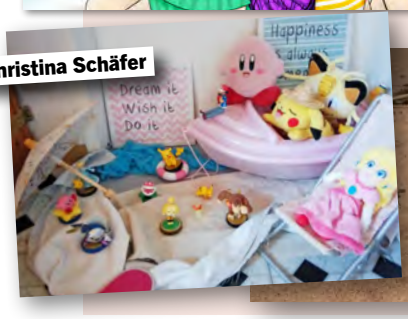
Annika Dose

Vielen Dank für die tollen Zusendungen und herzlichen Glückwunsch an die Gewinnerin Annika mit ihrem Selfie-Bild der Göttinen Farore, Din und Nayru! Der nächste Wettbewerb hat das Thema „Crossover". Mario trifft bald auf die Rabbids, aber welche Kollaboration wünscht ihr euch? Illustriert eure Idee und gewinnt mit etwas Glück *Yo-Kai Watch 2* für den 3DS.

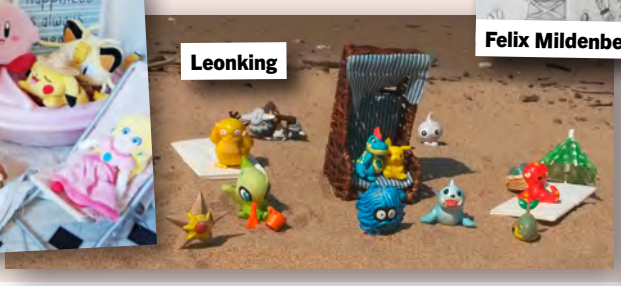
Der Einsendeschluss ist der **05. Juli 2017.**
Schickt mir eure Beiträge mit dem Kennwort „Komic" an **katharina.reuss@computec.de** oder auf dem Postweg. Danke für eure Teilnahme und viel Erfolg!

Daniel Lauth

Christina Schäfer

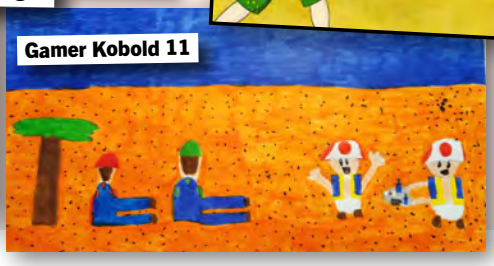


Leonking



Felix Mildenberger

Gamer Kobold 11



Hach ja, damals …

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben – und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihre ganz persönlichen Erlebnisse zu schildern!

Johannes: In der vorletzten Ausgabe rief ich euch Leser noch dazu auf, mir eure Retro-Geschichten rund um Nintendo und die Spielewelt zu schicken. Diesem Aufruf sind einige von euch zum Glück gefolgt. Darunter befand sich auch folgender Beitrag unseres Leser Alessandro Saiko. Es nahm ebenfalls am 05. Mai 2017 am großen Lesertreff anlässlich des 20-jährigen N-ZONE-Jubiläums teil, mehr dazu lest ihr ab Seite 60. Nun aber zu Alessandros Erinnerungen aus seinem bewegten Spielerleben!

Grüß dich Hannes,
deinem Aufruf in der Ausgabe 05/17 folge ich gerne und möchte meine Erinnerungen an Nintendo von damals bis heute gerne mit dir, euch und den Lesern teilen. Dabei möchte ich weniger auf eine Konsole oder ein Spiel im Besonderen eingehen, sondern vielmehr auf Nintendo im Allgemeinen, wie es Teil meines Lebens wurde und welche Bedeutung es für mich persönlich hatte und immer noch hat.

Nintendo ist bereits seit meinem fünften Lebensjahr ein bedeutender Teil meines Lebens. Angefangen hat es ganz klassisch mit dem ersten Game Boy nebst *Tetris* und *Super Mario Land* sowie meiner ersten Heimkonsole, dem NES. Dazu gab es *Donkey Kong* und *Super Mario Bros.* Los ging es dann so richtig auf dem SNES und setzte sich ab dort über alle bislang in Europa veröffentlichten Nintendo-Konsolen fort. Heute, mit 32 Jahren und als Berufspendler, Ehemann sowie Vater, schätze ich die Switch dank ihres Hybridkonzepts ganz besonders!

Johannes: Bei mir war es sogar noch etwas früher. Ich war wohl etwa drei oder vier Jahre alt, als mein Vater eines Tages mit einem alten NES und ein paar Spielen von einem Flohmarkt nach Hause kam. Zusammen schlossen wir die Konsole an den (heutzutage) alten Röhrenfernseher an und stürzten uns gemeinsam in unser erstes *Mario*-Abenteuer in *Super Mario Bros.* Dem folgten schnell heutige Klassiker wie *Kirby's Adventure* und *Duck Hunt*. Schon kurz danach kam ein SNES und an Weihnachten 1997 endlich meine bis heute liebste Konsole überhaupt dazu: das Nintendo 64! Ungefähr zu gleichen Zeit bekam ich mit einem Game Boy Color auch meinen ersten Nintendo-Handheld und gleich Ende 1999 befiel mich das *Pokémon*-Fieber, damals mit der *Roten Edition*. Seitdem habe ich, wie du, sämtliche Nintendo-Heimkonsolen und -Handhelds mitgemacht.

Was macht Nintendo nun so besonders für mich? Aufgewachsen bin ich unter sozial schwachen und familiär schwierigen Bedingungen, doch selbst in den dunkelsten Stunden der Kindheit war da stets diese wundervolle, bunte und fröhliche Traumwelt auf der anderen Seite der Mattscheibe. Diese machte alle Ängste, Sorgen und Nöte vorübergehend vergessen. Gute Laune, Fröhlichkeit und Spaß waren hier stets an der Tagesordnung. Ob in *Super Mario World*, in Hyrule, in *Donkey Kong Country* oder auf der Suche nach dem Geheimnis von Mana: Wenn in der Realität Finsternis herrschte, so konnte ich mich stets, oft gemeinsam mit meinem Bruder, in die Welt von Nintendo flüchten. Auf eine gewisse Weise war das auch eine Art Therapie für uns, doch so absurd das klingen mag: Es hat uns wirklich sehr geholfen.

Johannes: Oh ja, mit meinem Bruder und meist noch weiteren Freunden habe ich unzählige Abenteuer und Spielstunden ebenfalls gemeinsam vor dem Fernseher oder den Game Boys verbracht. Immerhin war Online-Spielen noch kein Thema und gemeinsame Freude ist bekanntlich die größte Freude. Nur bei reinrassigen Einzelspieler-Titeln gab es durchaus auch mal Streitereien um den Controller :-)

Abseits von diesen äußerst unerfreulichen Umständen entstand natürlich auch das Hobby und damit die Leidenschaft für Videospiele, insbesondere für Nintendo. Unvergessen bleiben Momente wie das erste Mal mit Link Hyrule zu erforschen, Baby Mario sicher über Yoshi's Island zu geleiten oder meine ersten Momente in der dreidimensionalen Welt von *Super Mario 64* in einem Kaufhaus. Umso größer war damals die Freude, als die Konsole nur einen Tag vor meinem Geburtstag veröffentlicht wurde. Und diese Freude wiederholte sich dieses Jahr mit der Switch, welche nur einen Tag nach meinem Geburtstag veröffentlicht wurde :-)

Johannes: Ein schöner, sich wiederholender Zufall! Meine ersten Minuten in *Super Mario 64* an Heiligabend 1997 waren für mich ebenfalls magisch und sind bis heute absolut unvergessen.

Heute, über 20 Jahre später, tauche ich nach Feierabend, wenn Frau und Kind im Bett sind, immer noch am liebsten in all die wundervollen Welten von Nintendo ab. Einerseits leben dann stets wundervolle, nostalgische (Kindheits-) Erinnerungen in mir auf, doch gleichzeitig kann ich auch immer wieder neue Erinnerungen mit meinen geliebten Charakteren, Figuren und Welten schaffen. Wie zuletzt auf der Switch in *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Dafür liebe ich Nintendo, heute wie damals. Nirgendwo anders bekomme ich all das geboten, verbunden mit all den Emotionen und der Nostalgie. Danke Fusajiro Yamauchi, danke Shigeru Miyamoto, danke Satoru Iwata. Danke, Nintendo.
Viele Grüße,

Alessandro

Johannes: Hach ja, in Nostalgie und schönen, alten Erinnerungen schwelgen. Das kann man bei Nintendo wie wohl bei keinem zweiten Unternehmen. Schon verrückt, oder? Wie sehr wir davon geprägt sind, was sich Menschen am anderen Ende der Welt teilweise vor Jahrzehnten ausgedacht und geschaffen haben. Aber das macht Nintendo-Fantum eben aus. Das ist das Herz unser aller Leidenschaft.

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser doch daran teilhaben! Schickt mir dazu eine Mail an johannes.gehrling@computec.de – ich liebe Retro nämlich über alles! Der Einsendeschluss für die nächste Ausgabe ist Mittwoch, der 05. Juli 2017.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Leserin Ramona Lück hat uns einige Schnappschüsse ihrer umfangreichen Nintendo-Sammlung zukommen lassen. Neben zahlreichen NES-Titeln beeindrucken vor allem die Game-Boy-Spiele in neuwertiger Originalverpackung.

DIDDY IN MK8D

Hallo liebes N-ZONE-Team,
erst mal ein großes Lob für eure tolle Arbeit, was ich beim letzten Mal leider vergessen habe zu erwähnen. Hoffe, ihr seid mir nicht allzu böse. :-)

Ich würde euch gerne meine Meinung zu *Mario Kart 8 Deluxe* mitteilen. Nach dem, was ich von dem Spiel gehört und gesehen habe, macht es einen sehr guten Eindruck. Es ist schön, dass sich Nintendo die Wünsche und Kritik der Fans zu Herzen genommen und entsprechend reagiert hat. Trotzdem werde ich mir das Spiel wahrscheinlich nicht kaufen, da ich erstens schon das Original besitze und die Neuauflage keine neuen Rennstrecken beinhaltet. Zweitens stehen alle Fahrer schon von Anfang an zur Verfügung. Es gibt also deutlich weniger zum Freischalten. Wo bleibt denn da die Motivation?

Was mich jedoch am meisten ärgert, ist die Tatsache, dass es Diddy Kong nicht in das Spiel geschafft hat. Schon im Original hat mich seine Abwesenheit gestört. Wie gerne hätte ich ihn in der Neuauflage wieder gesehen. Stattdessen schickt man die Inklinge ins Rennen. Ich verstehe Nintendos Entscheidung nicht. Warum werden so viele Charaktere eingefügt, die so gar nicht in das *Mario Kart*-Universum passen? Erst Link aus der *Zelda*-Reihe, dann Figuren aus *Animal Crossing* und jetzt aus *Splatoon*? Da könnte man das Spiel doch gleich „Nintendo Kart“ nennen! All diese Tatsachen halten mich leider von einem Kauf ab. Sollte Diddy irgendwann als DLC-Inhalt zur Verfügung stehen (was ich allerdings sehr bezweifle), werde ich es mir vielleicht noch mal überlegen. Bis dahin zocke ich lieber weiter *Mario Kart: Double Dash!!*. Liebe Grüße,

Bernd

N-ZONE: Hallo lieber Bernd! Wir danken herzlichst für dein Lob. Wir waren beim letzten Mal natürlich schon völlig erbost und außer uns. Da du es jetzt aber wieder gut gemacht hast, schauen wir ausnahmsweise mal darüber hinweg. ;-) Du hast natürlich recht, an neuen Inhalten fehlt es dem neuen *Mario Kart*. So ist das nun mal bei einer Neuauflage. Wir halten es allerdings nicht für abwegig, dass Nintendo später im Lebenszyklus der Switch noch einen gänzlich neuen Serienableger veröffentlicht. Mit *Mario Kart 8 Deluxe* ging es jetzt erst mal darum, möglichst schnell zugkräftige Titel für die neue Konsole zu veröffentlichen, um endlich das Drama um die

N-ZONE goes USA! Der liebe Tobi hat in Salt Lake City/Utah dieses beeindruckende Mario-Graffiti in der Nähe einer Konzerthalle entdeckt. Ja, auch die US-Amerikaner sind ganz verrückt nach dem bierbäuchigen Klempner mit dem Schnauzbart – und nicht erst seit gestern. Dieses gigantische Kunstwerk ist der beste Beweis dafür!

gefloppte Wii U hinter sich zu lassen.

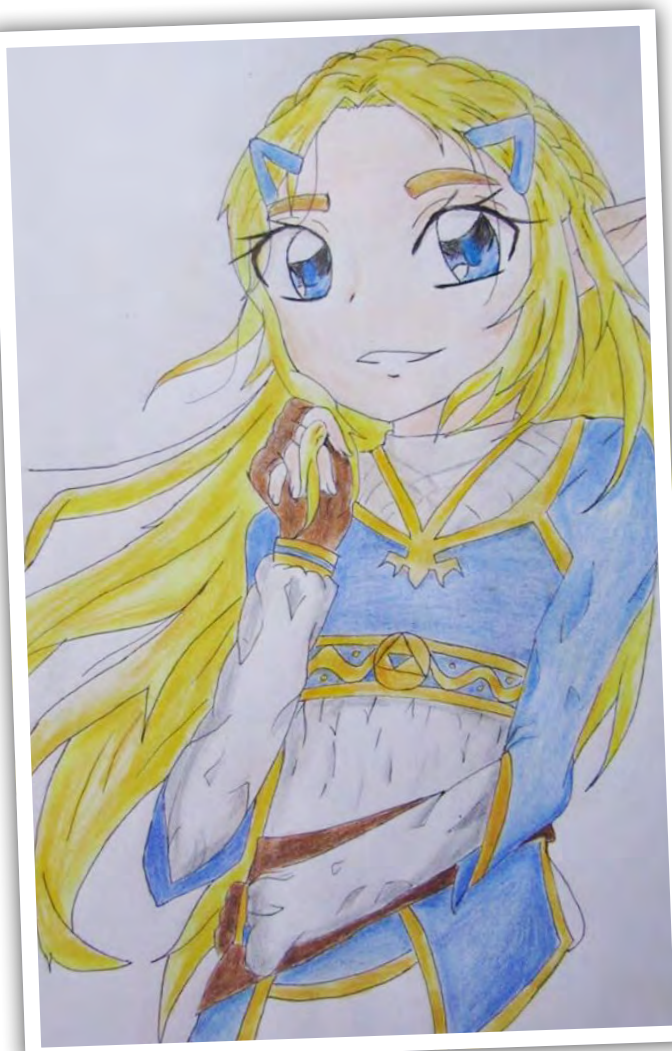
Bezüglich der Inklinge: *Splatoon* ist noch eine vergleichsweise sehr junge Nintendo-Serie. Dennoch war der erste Teil enorm erfolgreich und auf den zweiten Ableger freuen sich ebenfalls schon zahlreiche Fans. Um die Begeisterung weiter anzukurbeln und noch mehr Spieler mit *Splatoon* bekannt zu machen, ist es daher sinnvoll, diese Figuren auch im neuen *Mario Kart* einzubauen. Immerhin erreicht der Funracer für gewöhnlich eine sehr große Zielgruppe. Insofern ist dieser Schritt irgendwo auch einfach nur ganz trockene Firmenpolitik und Kalkül.

EMULATOREN

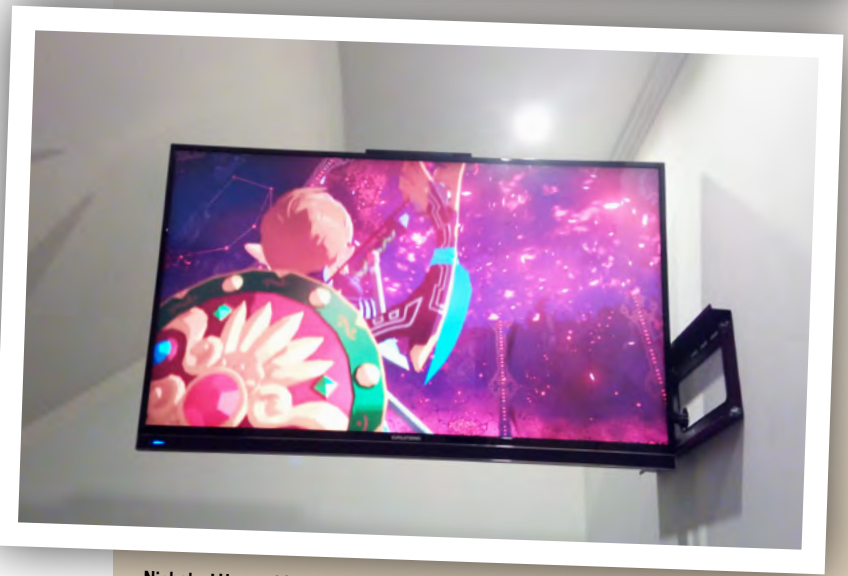
Liebes N-ZONE-Team,
zuerst möchte ich euch sagen, das ihr das mit Abstand beste Spielemagazin seid! Zudem habe ich eine Frage und hoffe, ihr helft mir. Ich liebe Nintendo-Spiele (und natürlich auch Nintendo-Konsolen), ich habe allerdings ein Problem. Meine Mutter ist sehr gegen Nintendo; wegen ihr darf ich mir keine Nintendo-Konsolen kaufen. Also nutze ich Emulatoren. Ich spiele darüber NES-, SNES-, N64- und Gamecube-Spiele auf dem PC. Nun habe ich gehört, dass es auch einen Wii-U-Emulator gibt. Sein Name ist „Cemu“. Nur weiß ich leider nicht, wie ich die ROMs von den Spiele-Discs in den PC-Emulator bekomme. Bitte helft mir, denn es ist mir sehr wichtig.

Euer Flip

N-ZONE: Hi Flip und danke für dein Lob! Beim Spielen mit Emulatoren bewegst du dich in einer rechtlichen Grauzone. Die Programme selbst sind kein Problem, die ROMs sind aber in der Regel nicht legal entstanden und landen auch nicht auf rechtmäßigem Wege auf dem PC. Daher geben wir hierfür weder Tipps noch Anlaufstellen. Auch wir haben schon von dem besagten Wii-U-Emulator gehört. Dazu können wir dir nur sagen, dass du ROMs von den Spiele-Discs nicht auf den PC bekommst. Sollte es doch eine Möglichkeit geben, ist diese in der Regel ebenfalls nicht legal. Für genaue rechtliche Bestimmungen solltest du aber immer die Lizenzvereinbarungen genau durchlesen. Wir können dir hier nur eine grobe Richtung weisen und niemals vollumfassend über alle gesetzlichen und vertraglichen Bestimmungen jedes einzelnen Spiels aufklären.



Diese tolle Zeichnung von Prinzessin Zelda im Stil des neuen *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* hat uns Leserin Kira Raito geschickt. Wir sind entzückt!



Nicholas' Herz schlägt zwar in erster Linie nach wie vor für den 3DS, aber auch die Switch hat es ihm schwer angetan. Deswegen ist die Hybrid-Konsole immer mit dabei; egal, ob im Zug, im Bad oder im Wohnzimmer.

3DS-LIEBE

Hallo
liebe Redaktion,
bitte fügt hier die hymnischsten und tollsten Lobpreisungen ein, die ihr euch nur erdenken könnt. Sie gelten euch.

N-ZONE: Gerne: „Heiß und innig geliebtes N-ZONE-Team. Ihr seid die tollsten Menschen auf der Welt. Ohne euch macht das Leben keinen Sinn. Ich liebe euch und euer Heft für immer und ewig. Danke, dass es euch gibt!" Gut so?

An die Leser: mir wird bei jeder Ausgabe wieder warm ums Herz bei so viel vorbildlich gepflegtem Fantum. In den Dörfern in meiner Gegend denkt man manchmal, man sei ganz alleine damit. Mit der Ankündigung des New 2DS XL sollten wohl erst einmal alle Befürchtungen zur Stilllegung der 3DS-Familie ausgeräumt sein, oder? Man bringt doch nicht noch mal eine Konsole raus, wenn man nicht noch mittelfristig Pläne damit hat.

N-ZONE: Nein, du bist nicht alleine! Zur 3DS-Familie: Richtig. Mittelfristig wissen wir ja auch schon von größeren Titeln wie dem neuen *Pikmin*, *Dragon Quest XI*, *Miitopia* oder *Monster Hunter Stories*.

Am 03. März erschien die Switch. Am 06. März begann meine Meisterschule. Inzwischen komme ich kaum noch vom Schreibtisch weg, aber am Anfang habe in der Bahn, in der Pause und zu Hause geswitcht, dass es die reinste Freude war. Tolle Konsole. Ich mache keinen Hehl daraus, dass ich für gewöhnlich nur auf dem 3DS spiele, für den mein ganzes Zockerherz schlägt. Daher fallen aus meiner Sicht die technischen Schwächen der Switch nicht weiter ins Gewicht und eine mobile Konsole mit Rumble-Funktion habe ich mir schon seit *Pokémon Pinball* sehnlichst gewünscht.

N-ZONE: Genau dafür ist die Switch einfach toll, oder? Unterwegs einfach weiterspielen beziehungsweise überhaupt erstmals große Titel ohne Abstriche zocken. Dass dein Herz trotzdem weiterhin so stark für den 3DS schlägt, zeigt, wie beliebt die Konsole nach wie vor ist. Angesichts der riesigen Auswahl an richtig guten Spielen nicht verwunderlich.

Stimmt es, dass *Dragon Quest Monsters: Joker 3* das letzte Spiel der Reihe ist? Ich frage, weil mir sehr viel an der Reihe liegt. Daher muss ich auch die leidige Frage nach eurem Kenntnisstand hinsichtlich einer Lokalisierung stellen.

N-ZONE: Nach unserem aktuellen Wissenstand ist das der letzte Teil der Serie, korrekt. Zur Lokalisierung können wir dir momentan leider nichts Neues sagen, außer: es soll wohl auch in unseren Gefilden irgendwann erscheinen. Wann genau? Wird sich zeigen.

Zudem eine kleine Anekdote zu *Inazuma Eleven*: Es war mal ein kleiner, engstirniger Tro… und er sah anno dazumal ein neues Spiel im neuen Spieleladen der Stadt (damals noch EB Games) und dachte sich: „Ein Sportspiel? Nee, lass mal, so was brauche ich nicht". Die Jahre zogen ins Land, bis es sich begab, dass auf der Lieblings-Konsole des Vollpfos… Serien gezeigt wurden, auch von jenem schon fast vergessenen Spiel. „Welche Spiele waren es noch gleich gewesen?", dachte er still bei sich, welche die Ehre einer eigenen Serie erlangt hatten? *Megaman NTW*? *Kirby*? *Pokémon*? Alles keine Titel, die sich durch ihre Unspielbarkeit her-

vorgetan hatten! Und er schämte sich seiner arroganten, ignoranten Vorurteile und musste Buße tun, kaufte sich alle Titel in chronologischer Reihenfolge und freute sich an jedem einzelnen davon. Ende.

N-ZONE: Ja, wer kennt sie nicht, diese Geschichten, die nur das Leben eines Spielers schreibt. Die Serie, die man erst mehr oder minder angewidert links liegen lässt, nur um Jahre später zu ihr zurückzukehren und zu merken, dass es ein großer Fehler war.

Außerdem suche ich ein Poster mit dem vollständigen aktuellen Pokédex. Aufgrund meiner eigenen, nur bescheidenen Sammlung kann ich nichts außer klingenden Münzen und meiner Dankbarkeit zum Tausch anbieten. Grüße und einen schönen Tag wünscht euch

Nicholas Kolonko

N-ZONE: Um ein Poster mit dem vollständigen aktuellen Pokédex zu finden, solltest du einfach mal darauflos googeln beziehungsweise die gängigen Online-Händler abklappern. Da gibt es nicht nur die großen, bekannten Läden, sondern auch kleine, auf Geeks spezialisierte Anbieter. Ansonsten kannst du dir auch ein entsprechendes Bild besorgen und es selbst auf ein Poster drucken lassen. Angesichts der mittlerweile gigantischen Anzahl an Taschenmonstern dürfte es aber in jedem Fall schwierig werden, alle auf ein einziges Poster zu bekommen. Außer es hat die Größe einer gesamten Zimmerwand.

Zu diesem überraschenden Ergebnis kam Mathias bei einem Team-Rennen über 32 Strecken in *Mario Kart Wii*. Was ist daran überraschend? Nun, zählt mal die Punkte der beiden Teams zusammen. Fällt euch dabei irgendetwas auf?

GROSSER ZUFALL

Hey N-ZONE-Team,
ich lese euer Magazin schon seit 2011 und bin gerade dabei, mir die alten Zeitschriften zu beschaffen. Und, wie glaube ich fast jeder, sage ich, dass euer Magazin enorm gut ist! ;-) Worüber ich euch eigentlich schreiben will: dieser enorme Zufall, der mir heute bei der Vorbereitung auf *Mario Kart 8 Deluxe* mit *Mario Kart Wii* im 150ccm-Cup passiert ist. Ich bin 32 Rennen gefahren und schon bei den durchweg knappen Ergebnissen habe ich mir irgendwie gedacht, dass am Ende ein Gleichstand dabei herauskommt. Tja, genau so war es dann auch: mit 1.168 Punkten für jedes Team! :-D Das passende Bild dazu habe ich euch mitgeschickt. Viele Grüße vom Niederrhein,

Mathias

N-ZONE: Grüß dich Mathias und dankeschön für deine netten Worte! Das ist ja schon fast verhext, was dir da wiederfahren ist. Zwei Teams mit jeweils sechs Fahrern über so viele Rennen und dennoch kommt dabei dieser exakt gleiche Punktestand heraus? Da hat doch der hinterlistige Kamek seine Finger im Spiel gehabt!

FAN FÜRS LEBEN

Hallo N-ZONE,
Ich gehöre schon die letzten 26 Jahre zu den Nintendo-Fans. Meine erste Konsole war der Game Boy, den ich mir mit zehn Jahren von meinen Ersparnissen kaufen durfte. Ich bin also schon 36. ;-) Zu meiner „großen“ Nintendo-Zeit während meiner Jugend war ich Stammleser des Club-Nintendo-Magazins. Vor circa acht Jahren entdeckte meine Frau während der Schwangerschaft, wie gut man schlaflose Nächte mit einem DS und *Dr. Kawashimas Gehirnjogging* verbringen kann. Das war für mich wieder der Einstieg in die Nintendo-Welt … Mittlerweile besitzen wir neben dem DS auch eine Wii, eine Wii U, einen 3DS und meine Jungs jeweils einen 2DS (auch sie sind mittlerweile richtige Fans geworden!). Natürlich wurden auch die Konsolen aus der „guten alten Zeit“ (Game Boy und SNES) wieder hervorgeholt und regelmäßig gespielt! Gut, dass ich diese damals nicht wie viele andere verkauft habe. :-)

Auf eure Zeitschrift bin ich vor circa fünf Jahren aufgrund der Retro-Rubrik gestoßen, da dort zu dieser Zeit eine Serie lief, in der sämtliche alte Konsolen besprochen wurden. Mittlerweile bin ich sogar N-ZONE-Abonnent und freue mich auf jede neue Ausgabe, die mich natürlich schon vor dem offiziellen Erscheinungstermin erreicht! Ihr macht einen super Job, weiter so! :-)
Vielen Dank fürs Lesen!
Grüße aus dem Saarland,

Matthias

N-ZONE: Grüß dich, Matthias! Da bist du ja faktisch schon (fast) dein ganzes Leben Nintendo-Fan. Toll! Sehr schön auch, dass du die alten Konsolen behalten hast und sich deine Kinder jetzt ebenfalls daran erfreuen können, viele Jahre nach dem ursprünglichen Release. So funktioniert gelebtes Fan-Sein! Und viele Spiele aus der „guten alten Zeit“ sind ja immer noch toll und nach wie vor spaßig. Wir danken dir zudem vielmals für dein Lob und geben weiterhin ausschließlich unser Bestes, damit du auch weiterhin so viel Spaß an der N-ZONE hast. Als Abonnent wie immer schon vor dem offiziellen Erscheinungstermin! ;-)

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

METROID PRIME 4 EXISTIERT

So schmuck- und informationslos wie *Metroid Prime 4* auf der E3 wurde selten ein Nintendo-Spiel angekündigt. Wieso hat sich der Hersteller zu diesem Schritt entschieden?

BEN: Nun, Katha, eine weitere E3 liegt hinter uns – und es war eine ganz besondere: Die erste Messe nach dem Start der Switch! Man darf wohl ehrlich sagen, dass die Nintendo-Fans von dem schmerzhaften, verdammt zähen Abgang der Wii U ganz schön gebeutelt waren und sich mit ihren Wünschen gerade in den letzten zwölf Monaten sehr viel Gehör verschafft haben. Da blieb Nintendo nicht viel Anderes übrig als auf das Verlangen der Kundschaft zu reagieren – und zum Beispiel *Metroid Prime 4* anzukündigen. Aber: Alles, was die Kollegen herzuzeigen hatten, war ein Weichzeichnereffekt, ein Schriftzug, Musik aus dem ersten Teil und die Nachricht: „Wir arbeiten für die Switch daran". Ende. Ist das genug? Reicht es, bei einer Spielankündigung einfach nur einen Namen zu nennen und fertig?

KATHA: Es reicht meiner Ansicht nach zumindest kurzzeitig aus, um das Publikum zu beruhigen. Die Fans, die seit Jahren nach einem neuen, „richtigen" *Metroid* schreien, haben endlich das Gefühl, ernst genommen zu werden. Gleichzeitig schwingt aber auch Verzweiflung mit, wenn eine Ankündigung aus nicht viel mehr als einem Logo besteht. Eigentlich schätze ich an Nintendo, dass sie ihre Projekte erst dann vorzeigen, wenn es auch etwas Interessantes zu sehen gibt. Bei dem *Pokémon*-Rollenspiel-Projekt für die Switch lief die Ankündigung ja noch sparsamer ab! Dass dieser Titel existiert, wurde lapidar in einem Halbsatz fallengelassen. Wie wirkt dieses Vorgehen auf dich?

BEN: Das hat mich auch sehr gewundert. Ich kann mich nicht erinnern, wann Nintendo zuletzt eine vergleichbare Ankündigung gebracht hat. Normalerweise haben sie immer wenigstens ein paar bewegte Bilder herzuzeigen – wie aktuell eben mit *Kirby*. Von dem kursiert auch nicht viel mehr als eine drei Zeilen lange Pressemitteilung durch das Internet, trotz des Release-Termins irgendwann 2018 hat es aber für über eine Minute an Trailer-Material gereicht. Ich kann mir das nur so erklären, dass *Metroid Prime 4* eben noch ganz am Anfang seiner Entwicklung steht, es einfach selbst für Nintendo-Maßstäbe noch nichts zu präsentieren gibt und man sich mit der Ankündigung nun einfach etwas Luft verschaffen wollte. So wie Capcom bei ihrer fantastischen Bestätigung des *Resident Evil 2*-Remakes.

KATHA: Erhöhte Konsolenverkäufe dürfte die Ankündigung von *Metroid Prime 4* erst einmal nicht generieren. Ich denke, dass es Nintendo wirklich in erster Linie darum ging, diejenigen zu besänftigen, die bereits eine Konsole besitzen und sich nun vor einer ähnlichen Spieleflaute fürchten wie damals auf der Wii U. Das Fehlen eines Release-Termins erinnert mich wiederum unangenehm an die Geschichte von *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Viele haben sich eine Wii U gekauft, um das neue *Zelda* spielen zu können. Dann gab es lange gar nichts zu sehen und schließlich kam das Spiel als eines der letzten großen Titel auf der Wii U raus, mit einer besseren Fassung für die neue Konsole. Nintendo sollte sich bewusst sein, dass eine solche Veröffentlichungspolitik für Unmut sorgt.

BEN: Nee, bessere Verkäufe gibt es deswegen sicher nicht. Wundert mich sowieso, dass sie zehn Jahre (!) nach dem letzten *Prime* den vierten Teil ankündigen statt die Serie auf der Switch komplett neu zu starten – zumal es auf der Wii U überhaupt kein eigenes *Metroid* gegeben hat. Auf diesen „Lorbeeren" in Nintendos Konsolengeschichte darf sich sonst nur das N64 ausruhen. Trotzdem, wenn wir die Frage stellen: „Reichen den Fans einfache Namensankündigungen?", dann lautet die Antwort für mich: „Ja". Denn ich muss jetzt wirklich keine Videos zu einem Spiel sehen, das in zwei, drei Jahren überhaupt erst spruchreif ist. Ich muss nur wissen, ob Nintendo es auf dem Schirm hat oder nicht. Und das haben sie offensichtlich.

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**
- **Jetzt 15 % sparen**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 50,00/12 Ausg.; Österreich: € 57,50/12 Ausg.; Ausland: € 62,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

☐ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

1317385

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

☐ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

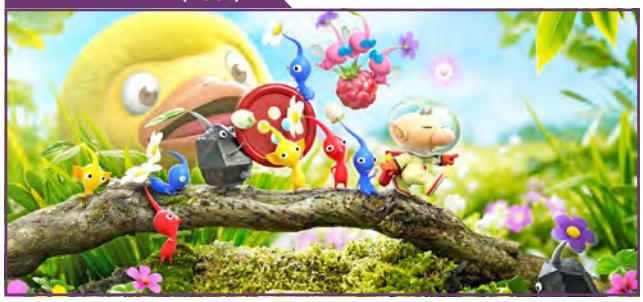
AUSGABE 08/2017
ab 26.07.17 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

SPLATOON 2 (Test)

Nach *Mario Kart 8 Deluxe* und *ARMS* kommt mit *Splatoon 2* das nächste Mehrspieler-Highlight für Switch. Wir prüfen den Tinten-Shooter im nächsten Heft!

HEY! PIKMIN (Test)

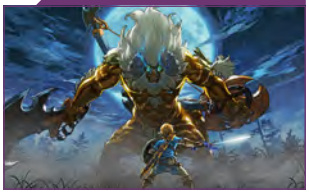


Nach diversen tollen Strategie-Spielen für Nintendos Heimkonsolen begeben sich die Pikmin nun auf dem 3DS erstmals auf ein Handheld-Abenteuer.

MiiTOPIA (Test)

***Tomodachi Life* trifft Rollenspiel. Wie viel Spaß macht dieser irre Mix für 3DS? Unser Test gibt Aufschluss.**

ZELDA: BOTW – DLC 1 (Test)



Wir stürzen uns in die Prüfung des Schwertes in *Zelda: BotW* und verraten euch, was die DLC-Erweiterung kann.

Games TV 24: Die Video-App für Gamer!

Verfügbar auf allen wichtigen Plattformen!

GAMES TV 24

Die kostenlose App hat allen Spielebegeisterten eine Menge zu bieten: redaktionell erstellte tägliche Shows, Previews und Testberichte, topaktuelle Spieletrailer, Let's-Play-Videos, verschiedene Themenkanäle sowie eine clevere Menüführung und angenehm kurze Ladezeiten. *Games TV 24* gibt es als Gratis-Download für iOS-, Android- und Windows-Geräte (Smartphones und Tablets) in den jeweiligen App-Stores!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

CMG
Computec Media Group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Hans Ippisch (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Viktor Eippert
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid

Mitarbeiter dieser Ausgabe Peter Bathge, Christian Dörre, Michael Grünwald, Benjamin Kegel, Sascha Lohmüller, Katharina Reuß, Bernhard Schmid, Benedikt Wolter

Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Karline Folkendt

Layout Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf, Stefanie Zehetbauer

Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Matthias Schöffel

Vertrieb/Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Uwe Hönig (Ltg.)

www.n-zone.de

Head of Online Christian Müller
Chefredakteur Online Wolfgang Fischer
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Redaktion Matthias Dammes, Max Falkenstern, Maik Koch, David Martin
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Head of B2B-Sales
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-152; peter.elstner@computec.de

Anzeigenberatung Online
Weischer Online GmbH, Elbberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 30 vom 01.01.2017

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, der Schweiz und weiteren Ländern ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT MODA, PLAYBOY, CKM, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JAMI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, APA, MEN'S HEALTH, RUNNER'S WORLD

gamescom

23.-26.08.2017
Köln

Jetzt Tickets sichern!

gamescom.de

Koelnmesse GmbH | Messeplatz 1, D-50679 Köln

Telefon +49 1806 089 999* | gamescom@visitor.koelnmesse.de

*(0,20 EUR/Anruf aus dem dt. Festnetz; max. 0,60 EUR/Anruf aus dem Mobilfunknetz)

BIU Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware

koelnmesse

VIVA TOP 100
OFFIZIELLE DEUTSCHE CHARTS
SUCHT
DICH!
WERDE MODERATOR BEI VIVA
BEWIRB DICH JETZT!
VIVA.TV/VIVASUCHTDICH
VIVA TOP 100
IMMER SONNTAGS 12:00 IM TV